CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 340
$35.00 MX
$3.75 USD
9MM PARABELLUM BULLET
IMAGEN CLÁSICA Y SONIDO INTENSO
NEIGHBORHOOD HERO
JUSTICIA DESDE LA BARRA DEL BAR
B-PROJECT:
KODOU AMBITIOUS
¡A BRILLAR EN EL ESCENARIO!
ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store
facebook
340
7 509997 006727 00340

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

IZZAKI
SNIPER SNOW WOLF
NOZOMU RODRÍGUEZ
ZORRO DE SEDA
CONEXIÓN MANGA TEAM
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO

AMADO HERNÁNDEZ AYALA
J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

JORGE GALLO GARCÍA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.
Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

Budismo, sintoísmo, catolicismo, islam... hablar de religión hoy en día, es, ya de por si, un tema bastante complejo, -particularmente con los actuales conflictos geopolíticos, fuertemente relacionados con creencias religiosas-. Aunque por otro lado, enfocar el tema a las creencias de un país en particular, puede decirnos mucho de su gente y de su cultura, particularmente en un país como Japón, donde la modernidad y la tradición, se conjugan de tal manera, que, para la mayoría de nosotros, resulta en asombro y un curioso "shock cultural", el cual se magnifica, cuando nos ponemos a analizar, ¿cuáles son las creencias culturales de los nipones?

Para los occidentales, profesar una religión monoteísta, es la constante en el día a día, así que la idea del politeísmo, no termina de cuajar en nuestra mente; peor aún, la concepción de un concepto politeísta, que no sólo conjuga varias deidades, sino, diversas religiones en una sola creencia, es algo bastante enredado para el occidental promedio, no así para el ciudadano japonés, para el cual es de lo más común; por ejemplo, orar un día en un templo budista, para al siguiente honrar al kami (espíritu o deidad) de un santuario sintoísta, y al otro día, celebrar su boda en una iglesia católica.

El asunto religioso en Japón, es un tema tan complejo como interesante, que si bien, puede desconcertar en un principio, cuando lo conoces mejor, puede apasionar a propios y extraños.

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR ESTE MISMO NÚMERO EN SU VERSIÓN DIGITAL, ¡CON MATERIAL EXTRA EXCLUSIVO!

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en *App Store* y *Google play*.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

CONTENIDO

PORTADA
50 | B-PROJECT: KODOU AMBITIOUS

ANIME
06| BUDDY GO!
07| FLYING WITCH PETIT
08| FUDANSHI KOUKOU SEIKATSU
10| SHOKUGEKI NO SOUMA: NI NO SARA
12| RELIFE
15| REGALIA: THE THREE SACRED STARS
18| MOMOKURI

MANGA
22| DOULOU DALU

REPORTAJES
01| PREVIEW
02| GENERACIÓN DIGITAL
03| FIGURA DEL MES
04| PROYECTO INDIE
20| MAKOTO SHINKAI
54| TETSUYA NOMURA
56| NEIGBORHOOD HERO
58| KOI GA SAKU KORO SAKURA DOKI
60| 9MM PARABELLUM BULLET
62| LA RELIGIÓN EN JAPÓN

64| BUZÓN

SECCION BN
29| PARA INTERPRETAR EL MANGA
34| LA VERDAD DETRÁS DE...
38| NIPPON TRAVELING
42| MAKING-OF
44| GALERIA DIBUJARTE SCHOOL

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 340. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.

Copyright © 2000.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

WATASHI GA MOTETE DOUSUNDA

LA HISTORIA DE AMOR DE UNA FUJOSHI

Por Izzaki

Fujoshi que se respete siempre piensa en yaoi o en shippear chicos, ya sea ficticios o reales, y por supuesto, los compañeros de la escuela no se salvan. De esto trata esta "peculiar comedia romántica", que aborda los aspectos más divertidos y también vergonzosos, de ser una chica otaku a la que le gusta el yaoi. El manga es genial, pero la buena noticia es que este octubre, podremos disfrutar de la versión animada.

EL EQUIPO CREATIVO

Junko es la autora del manga *Watashi ga Motete Dousunda* (renombrado como *Kiss Him, Not Me* en inglés), que se empezó a publicar en 2013 en la revista *Bessatsu Friend*, y hasta ahora tiene siete tomos compilatorios (tankobon).

El anime es producido por el estudio *Brain´s Base*, dirigido por **Hiroshi Ishidori** y con diseño de personajes de **Kazuhiko Tamura**. Por cierto, las primeras imágenes de los personajes principales se ven muy fieles al manga.

LA HISTORIA

Podríamos decir que Kae Serinuma (personaje principal), encaja perfectamente en muchos de los estereotipos de las fujoshis (algunos infundados): tiene sobrepeso, vive siempre pensando en yaoi o en cosas otakus, y no tiene muchos amigos. Sin embargo ella es feliz, y junto con su mejor amiga, A-chan, se entretiene en emparejar a dos de sus compañeros, Igarashi, un atractivo chico que juega futbol, con Nanashima, un tsundere que es su mejor amigo.

Un día, uno de los personajes de anime favoritos de Kae muere, y ella entra en una depresión tal, que se encierra en su cuarto por una semana. El estrés y la falta de comida la transforman, y cuando sale de debajo de las cobijas, su madre y su hermano están impactados, ella misma no se reconoce, ya que ahora es "super delgada" (no hagan esto en la vida real, ok). Quizá antes pocos chicos la encontraban atractiva, pero ahora Kae es el centro de atención (¡malditos interesados!). El primero en invitarla a salir es Igarashi, aunque Nanashima no quiere perder su oportunidad. A ellos se les une Shinomiya, un auténtico bishonen que es ayudante en la enfermería, y Mutsumi, el callado presidente del club de historia.

Total, que de la noche a la mañana Kae, se ve rodeada de hombres guapos. A-chan le recomienda que se consiga un novio y que por nada del mundo mencione que es otaku, "mucho menos fujoshi". La suertuda Kae sale con los cuatro chicos a la vez, pero aunque haya cambiado por fuera, por dentro es la misma, que no desea una relación con ninguno de ellos, sino seguir emparejándolos en sus fantasías.

Kae hace lo que puede por mostrarse como cualquier chica con gustos "normales", pero no aguantando más, le confiesa a los chicos... que... ¡¡¡es otaku!!! (aunque aún no menciona que es fujoshi). Sorprendentemente ellos lo toman muy bien y la apoyan, siguiendo su lucha por ganar su corazón, cada quien a su manera. ¿Podrá Kae ver romance más allá de su amado BL? ¿Se animará a protagonizar ella una historia de amor, sin yaoi de pormedio?

EN CONCLUSIÓN

Watashi ga Motete Dousunda "no es una historia yaoi en sí", se va más por el reverse harem. Entre la comedia y el romance, se puede entrever una reflexión sobre el cómo ve la sociedad a las chicas otaku, y lo mucho que sigue importando la apariencia física en la sociedad actual. En fin, este manga vale mucho la pena, veamos ahora qué camino tomará su adaptación al anime.

Hasta la proxima y que la Fuerza los acompañe!

© Bessatsu Friend/Brain´s Base

PLAYSTATION PRO Y PROJECT SCORPIO

PODER ACTUALIZADO PARA TUS CONSOLAS

Por Izzaki

Vivimos en un tiempo en que la tecnología evoluciona cada vez más rápido, tanto, que a veces nos cuesta seguirle el paso. En el mundo de los videojuegos esto es muy evidente, y nos hace planear cuidadosamente el adquirir una nueva consola. Recientemente, *Sony* y *Microsoft* han ideado una estrategia para alargar la vida útil de sus consolas y ofrecernos mejores gráficos y otros beneficios, sin tener que adquirir una nueva generación de aparatos. ¿Cómo funciona esto? ¿En cuál es mejor gastar nuestros ahorros? Veamos cómo pintan las cosa.

PS4 PRO

Los rumores de que antes del *PlayStation 5*, *Sony* lanzaría otra consola llamada *PS4.5* o *NEO*, fueron confirmados, finalmente el pasado siete de septiembre, pudimos ver un adelanto de esta nueva consola, cuyo nombre oficial el *PS4 PRO*, con fecha confirmada de lanzamiento para el próximo 10 de noviembre a un costo de 399 dólares.

En realidad, *PS4 PRO*, no es una nueva generación, sino una actualización de hardware, que permite al *PS4* soportar gráficos 4K, tener nuevas funciones y utilizarlo con el *headset* para realidad virtual que ha estado desarrollando *Sony*, y que estará disponible a partir de octubre.

Pero, ¿qué pasará con quienes compren el *PS4 PRO* y tengan juegos de *PS4*? ¿Vale la pena adquirir esta actualización? El CEO de *Sony*, **Kazuo Hirai**, declaró que el *PS4 PRO* complementará al *PS4* y que ambos se venderán a la par, además, se supone que los juegos serán compatibles entre sí, tendrán las mismas funciones online, y en el caso de usar un juego de *PS4* en el *PS4 PRO*, éste tendrá nuevas características.

Otra ventaja, es que el control seguirá siendo el mismo y técnicamente quien tenga *PS4* no estará obligado a comprar la actualización para disfrutar de los nuevos juegos.

XBOX ONE SCORPIO

Veamos ahora la otra cara de la moneda. Anunciado como la consola más poderosa de todos los tiempos, es claro que *Microsoft* tiene gran confianza en su nuevo producto, anunciado para mediados de 2017. Este proyecto, que promete resultados impresionantes, aunque así no existe como tal, tuvo una conferencia en el E3, donde se dieron bastantes datos(quizá demasiados), sobre esta consola.

Pues bien, la primera característica de *Scorpio* es que tendrá 6 *teraflops*, comparados con los 4.5 de *PRO*, esto se traduce en más potencia, mejores gráficos y técnicamente, en mejores juegos.

En cuanto a resolución y potencia, *Xbox* siempre ha estado por debajo de *PlayStation*, pero la intención es que con Scorpio, esto termine. Y sobre juegos, además de ofrecer la resolución 4k "nativa", la idea es que todos los del *Xbox One* sean compatibles con éste, igualmente esta consola podría usarse con algún tipo de *headset* de *realidad virtual* o las gafas de *realidad aumentada* de *Microsoft*. Aún no se habla de precios, pero por intuición y por lo que ofrece, parece que será más caro que el proyecto de *Sony*.

UNA NUEVA TENDENCIA

Varias compañías desarrolladoras de videojuegos como *Ubisoft* y *EA*, han recibido positivamente esta nueva tendencia de hacer mejoras al hardware, y maximizar la compatibilidad de los juegos anteriores con nuevas consolas.

Microsoft y *Sony* han mostrado algunas de sus cartas, ahora sólo falta ver cómo serán los productos en vivo para inclinarse por uno o por otro, pues ambos prometen mucho.

Aunque acceder a tecnología nueva y mejoras en la manera en que disfrutamos los videojuegos, siempre significará una inversión; la idea de las actualizaciones quizá nos dé acceso a nuevos productos con mejores gráficos sin que una generación, que apenas compramos hace un par de años, quede obsoleta.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FIGURA DEL MES
CASTER FATE/EXTRA.

Por Sniper Snow Wolf

En esta ocasión hablaremos de lo que *Max Factory* nos trae este mes de octubre, nada más y nada menos que un *figma* de Caster, personaje perteneciente a *Fate/EXTRA*.

Esta es una Figura de Acción, por lo que está articulada casi en su totalidad; fue moldeada por dos artistas escultores, **Masaki** y **Kuroda Masanori**, y un *APSY* (espectroscopia de proyección automatizada) **Asai**.

Esta figura mide 13.5 cm de alto aproximadamente, está hecha de PVC y ABS; será lanzada con un precio de **¥6,296** al cambio actual.

Así que si eres fan de *Fate /EXTRA*, esta figura **Caster**, no puede faltar en tu colección, ya que su detalle es algo impresionante y digno de admirar.

Recomendación:

HATSUNE MIKU RAICING 2016

Personaje/s: Hatsune Miku
Categoría: Prepintada, exclusiva, limitada.
Fabricante: Good Smile Raincing
Artista: Shinya Iguchi
Materiales: ABS, PVC
Dimensiones: 10 cm aprox.
Precio: ¥12,000
Fecha de lanzamiento: Octubre 2016

THE BLACK BRICK ROAD OF OZ

LA NUEVA VERSIÓN DE UN CLÁSICO

Por Izzaki

Prepárate para regresar al mundo de Oz, de la mano de este webcomic, que te sumerge desde la primera página, en un mundo fantástico, lleno de aventuras, pero también de oscuros secretos. Con un arte hermoso y detalles que lo hacen destacar de entre tantas trabajos que se publican en la red, *The Black Brick Road of Oz*, se ha hecho de una gran legión de fans; ¿estás listo para convertirte en uno más?

MÁS QUE UN CÓMIC

La autora de esta historia es conocida como **Xamag**, y empezó a publicar de manera independiente en 2012. Pero la cosa no quedó ahí, puesto que además de actualizar cada semana, Xamag creó un blog de preguntas y respuestas con los personajes, y pequeñas animaciones y juegos que complementan el cómic, lo vuelven interactivo, algo que definitivamente conquistó a sus lectores.

TRAS LA TORMENTA

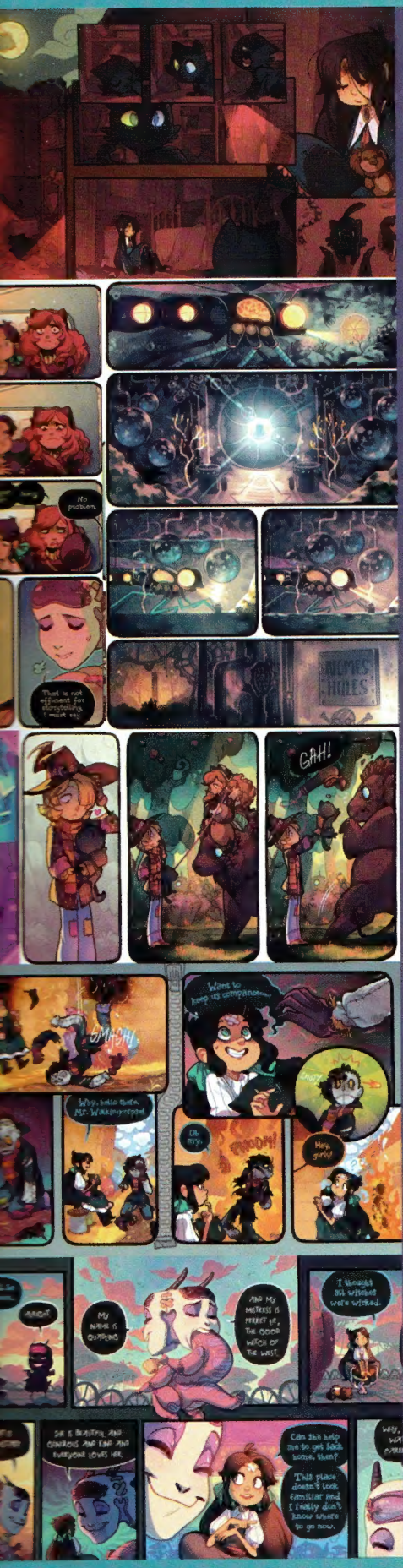
La historia comienza con Dorothy Gale, una niña con amnesia, cuya casa acaba de caer sobre Pepper, la malvada bruja del Este, matándola al instante, aunque a nadie parece importarle. Dorothy, acompañada de Toothy, un gato tan adorable como letal, sale a echar un vistazo, encontrándose con un mundo colorido y fascinante, aunque poblado sólo por objetos y muñecos que no le hacen caso.

Saliendo de este lugar, Dorothy se topa con Quadling, una criatura con dos caras y aspecto extraño que sin embargo es muy amable, le invita una taza de té y le recomienda que si quiere volver a su hogar, consulte con Ferret Lie, la bruja buena del Oeste.

LOS "ESPANTAPÁJAROS ZOMBIES"

La jornada de Dorothy comienza, aunque aún no ha encontrado a otro humano con quien hablar. La niña llega a un pueblo habitado por espantapájaros, pero justo cuando está por entablar conversación con uno de ellos, es aniquilado con un cerillo, por otro espantapájaros. Este se presenta como Straw Shawn, y le cuenta a Dorothy sobre "los espantapájaros zombies", que prefieren asustar a la gente, que a los cuervos.

Primero, Straw fue creado por Bastille, la malvada bruja del Norte, para servir como una máquina de guerra, pero al caer en desuso, Ferret lo reparó y extrajo la mitad de su cerebro. Al enterarse de que la niña va en busca de la bruja buena del Oeste, Straw se le une, con la esperanza de que le devuelva la parte de cerebro que le falta.



EL LEÑADOR PARANÓICO Y LA CHICA GATO COBARDE

Mientras tanto, las brujas se enteran de la muerte de su compañera Pepper, y Ferret decide que Bastille se haga cargo del País Amarillo, antes gobernado por la bruja del Este.

Dorothy y Straw continúan su camino, encontrándose con Nick, un desconfiado hombre con cuerpo de metal que guarda resentimientos hacia Ferret, que lo dejó en su estado actual. Siempre positiva, Dorothy le sugiere pedirle a la bruja que le devuelva aunque sea su corazón, pero Nick no acepta.

Aunque después, preocupado por los peligros a los que se enfrentan solos, en el bosque, una niñita y un espantapájaros, decide ir con ellos.

Ya en el bosque, rodeados por una manada de animales de madera, el grupo se encuentra con Leslie, una temerosa chica-gato, que tiene miedo del lindo y diabólico Toothy. Ella tampoco guarda buenos recuerdos de Ferret, pero acepta unirse al grupo porque quiere pedirle algo de valor. Así, Dorothy y sus nuevos amigos marchan a pedir ayuda de una supuesta bruja buena, que nos hace pensar que en realidad es una villana.

¿CONTINUARÁ?

Después de casi cuatro años de publicación constante, *The Black Brick Road of Oz*, ha entrado en "hiatus por tiempo indefinido". La autora anunció que posiblemente lo continúe de manera sencilla, explicando cómo sigue la historia y qué pasó con los personajes. Por mientras, Xamag sigue dibujando y creando nuevos proyectos.

UNA HISTORIA DIFERENTE

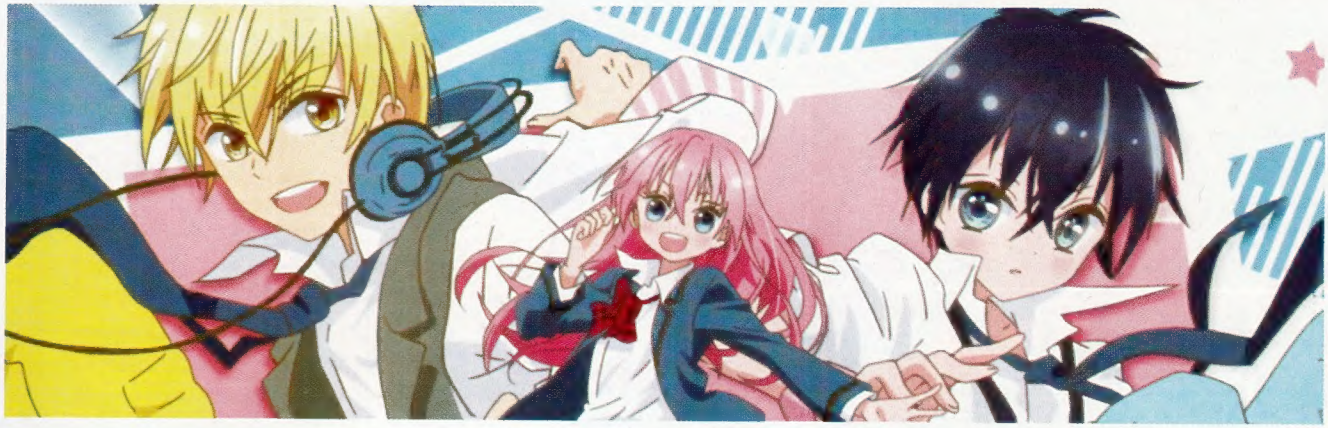
Lo verdaderamente ingenioso de *The Black Brick Road of Oz*, es la manera en que la autora retoma nombres, lugares y personajes ya conocidos de la historia de **L. Frank Baum** y los reinterpreta dándoles un toque completamente original.

Este webcomic vale mucho la pena, visualmente es un deleite y la historia mezcla a la perfección, lo hermoso con lo perturbador ¡Atrévete a entrar en las tierras inexploradas del mundo de Oz!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

CONTACTO
http://www.blackbrickroadofoz.com/
http://xamag-oz.tumblr.com/

Todas las imágenes presentadas en esta nota son usadas para fines informativos y son propiedad de © Xamag



BUDDY GO!

EL SECRETO DETRÁS DE UNA ESTRELLA WEB

Por Nozomu Rodríguez

Si eres fiel seguidor del manga *Buddy Go!*, de la autora, Minori Kurosaki, te tenemos buenas y malas noticias. ¿Estás listo?

Bueno, resulta que el 25 de marzo pasado día del lanzamiento del cuarto volumen del manga, se anunció que *Buddy Go!*, recibiría su primera adaptación al anime. La serie se estrenó el pasado 6 de abril, en el programa infantil matutino de *TV Tokyo*, *Oha-Suta* (el show que todos los niños japoneses ven mientras se preparan para ir a la escuela).

Ésas son las buenas noticias… ¡aquí van las malas! Cada uno de los tres episodios de *Buddy Go!*, no dura más que un minuto y medio (¡sí!, ¡es lo que suelen durar los openings de las series normales!), por lo que, cuando el primer capítulo de la serie salió a la luz, la prensa internacional creyó que se trataba de un video promocional.

ÉXITO VIRAL

Ai, es una chica completamente normal, de secundaria, excepto porque sufre de pánico escénico. Esto no sería un problema si no fuera, porque… ¡su gran pasión es el baile! Por eso, para bailar, nuestra heroína se disfraza de chico y sube sus videos a internet, donde se vuelve todo un fenómeno viral, en cuestión de minutos.
Sin embargo, esta tierna chica tiene un obstáculo en su camino a la fama, ya que un "güero" y talentoso muchacho, le ha estado robando atención a sus videos. Se trata de Hayate, el mejor bailarín de toda la web. Ai, decide entonces, que va a derrotarlo en su propio juego para reclamar el título de "Príncipe (¿o sería "Princesa") del baile".

Cuando una agencia se fija en el talento de estos "dos danzarines", los planes de nuestra amiga se vienen abajo, pues, de pronto, ambos se ven obligados a bailar en pareja ante miles de espectadores. Entonces, el odio se convierte en amor y surge la combinación perfecta… ¡en el escenario!

¡QUÉ PENA!

¿A poco no suena como una historia súper-divertida? ¡De hecho, lo es! Lo malo es que la serie solamente dura cuatro minutos y medio. Lo cual ha dejado decepcionados a todos los fans que esperaban con ansias ver a sus personajes favoritos, cobrar vida.

Sinceramente, esperamos que algún estudio de animación se ponga las pilas y tome en cuenta el éxito que esta microserie tuvo entre el público, y que pronto podamos ver un anime de muchos capítulos, basado en esta romántica historial musical. ¡Vamos a cruzar los dedos!

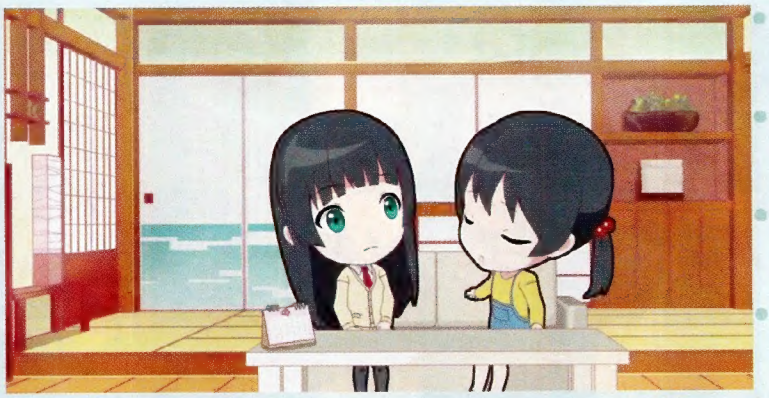
© Minori Kurosaki/Shueisha/TV Tokyo

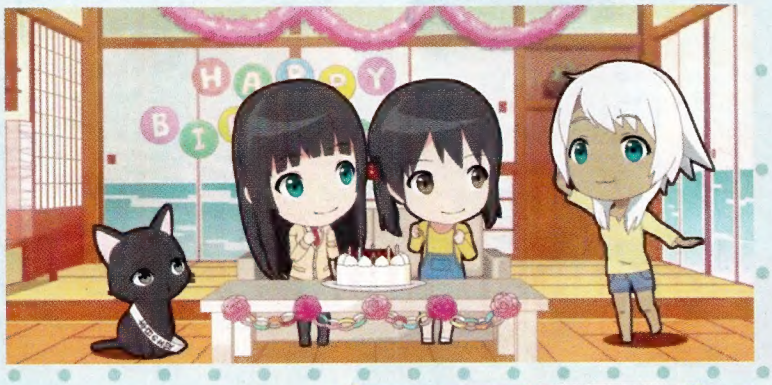
FLYING WITCH PETIT

MÁS MAKOTO PARA LLEVAR

Por Nozomu Rodríguez

Ya han pasado casi cuatro años desde que cierta brujita, llamada Makoto, comenzó a hechizar los corazones de millones de fans con su belleza (y torpeza). Claro está que hablamos de la protagonista de *Flying Witch*, el manga que lanzó a la fama internacional a la autora **Chihiro Ishizuka**, y cuya adaptación al anime terminó de transmitirse el pasado 25 de junio, después de 12 episodios repletos de magia.





El anuncio del lanzamiento del DVD y Blu-Ray de esta divertida aventura, vino acompañado de una sorpresa, ya que se informó que, entre los muchos materiales extras que contendrían los discos, vendría una serie de cortos animados, llamada *Flying Witch Petit*.

Pero eso no fue todo, ya que dicha serie comenzó a transmitirse gratuitamente por medio del sitio web de *Flying Witch* en marzo pasado, para el disfrute de sus millones de fans.

AVENTURAS CABEZONAS

Flying Witch Petit está compuesta por siete cortitos animados de 2 minutos cada uno. El método de animación es completamente distinto al de la serie principal, ya que estos episodios extras fueron animados en CGI por el estudio *Domerica*. El diseño de personajes también ha sufrido cambios, pues estos cortos están hechos al estilo chibi.

Esta pequeña serie retoma solamente a cuatro de los personajes del show principal: Makoto, su gatito Chito, su hermana Akane y la pequeña Chinatsu, por lo que quedan fuera Kei, Nao y los demás.

La trama no tiene gran ciencia, pues se trata de pequeños sketches que relatan anécdotas cotidianas de la vida de Makoto durante su estadía en la casa de los Kuramoto, o que cuentan chistes cortos (y medio mensitos) pero muy divertidos.

UN BUEN RATO EN LA CASA KURAMOTO

Si bien la animación de *Flying Witch Petit* no se compara en nada con el trabajo realizado por *J.C. Staff* en la serie original (y, de hecho, por momentos, luce bastante rara), lo hecho por Domerica tampoco deja nada qué desear.

Así que, si eres de los miles de fans que viven enamorados de la linda Makoto Kowata, *Flying Witch Petit* te va a encantar, y si no lo eres, tampoco puedes dejar de verla... ¡No te la pierdas!

© Chihiro Ishizuka/Domerica

FUDANSHI KOUKOU SEIKATSU

CRÓNICAS DE UN CHICO... QUE AMA EL YAOI

Por Izzaki

¡La invasión yaoi está de regreso! Esta vez con la adaptación al anime, del manga de **Atami Michinoku**, una comedia escolar que nos promete muchos enredos, risas, algo de fanservice, todo... alrededor... ¡¡¡del amor entre hombres!!!

Fudanshi Koukou Seikatsu empezó publicándose en mayo de 2015, dentro de la revista *Zero-Sum Online*, y su versión animada se estrenó el 5 de julio de 2016. Lo que sí, es que los capítulos son realmente muy cortos, sólo durán tres minutos y medio cada uno, aunque todos te dejan deseando que duren más tiempo.

Esta serie no se centra tal cual en una relación yaoi, sino más bien en los fans del género, sobre todo los poco reconocidos fudanshis. Pero sin contarles más, vayamos a conocer la historia.

¿SÓLO PARA CHICAS?

La sección de BL (*boys love*) en una librería, normalmente es adornada con colores suaves y letras cursivas, y está dirigida a las mujeres, y Sakaguchi Ryou, un fudanshi, considera esto injusto. Las fujoshis murmuran a su alrededor, comentando alegremente sobre sus títulos y personajes favoritos, pero para lo que ellas es fácil, para Sakaguchi es casi una misión imposible.

Apenado toma el manga que buscaba y se dirige a la caja, donde le cobran, no sin pensar que es gay.

UN GUSTO CULPOSO

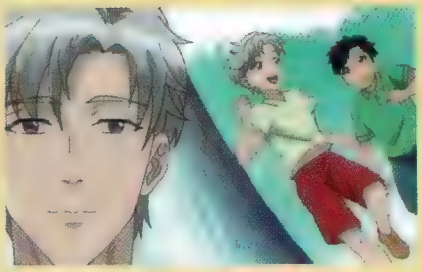
Sakaguchi jura que no es gay, simplemente disfruta del yaoi, aunque por supuesto, nadie le cree, ni siquiera su mejor amigo Nakamura Toshiaki. Y es que en el ambiente yaoi, encontrarse a un fudanshi heterosexual, es tan curioso como hallar una aguja en un pajar.

Sakaguchi también se divierte posteando en los foros de yaoi, donde frecuentemente creen que es una chica. Nakamura, que no es otaku ni fudanshi, por curiosidad ve el celular de Sakaguchi y se da cuenta de que habla de él, pues por traer el cabello largo varias veces lo han manoseado. Indignado, el chico le pide que no escriba sobre él. El pobre Sakaguchi lo único que desea son amigos fudanshis. ¿Los conseguirá?

REALIDAD Y FANTASÍA

¿No les pasa que han leído tanto yaoi que ya no puedes ver a dos chicos juntos porque de inmediato piensan que hay algo entre ellos? Pues eso mismo le sucede a Sakaguchi, que ni en el metro se puede estar en paz, compartiendo sus fantasías con Nakamura, que, por supuesto, se perturba.

Nakamura le dice a Sakaguchi que si tanto ama el BL, por qué no se metió a una escuela de puros chicos, donde es más probable que se den ese tipo de relaciones, a lo que nuestro protagonista responde que prefiere cuando el amor entre chicos se da aun con chicas cerca.



TODA UNA DAMA

Eso es lo que parece Shiratori, un chico rubio, compañero de Sakaguchi que por donde se lo vea es femenino, y además tiene su uke sumiso personal, Ueda, quien lo sigue a todas partes en plan de perro fiel. No son precisamente pareja ni tampoco la ralación yaoi ideal que Sakaguchi estaba esperando ver, pero es lo que tiene más a la mano así que no se queja.

Cuando a Ueda le preguntan que es lo qué más le gusta de Shiratori, él dice que tiene fuerza masculina y femenina juntas y que es muy bueno peleando, por ejemplo cuando se enfrentó a un chico rebelde que portaba algo que parecía un arma, pero que finalmente resultó ser un juguete algo sospechoso. Todos se quedan en shock con esta historia y sin querer conocer más detalles.

LA CITA INCÓMODA

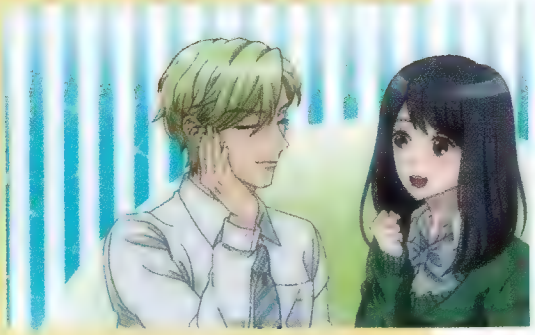
Nakamura y Sakaguchi son invitados a una cita grupal donde también van Shiratori y Ueda. Pero en lugar de poder ligar con las chicas, el par de amigos ven con horror cómo las chicas prestan toda su atención a Shiratori, pues habla con ellas de cosas femeninas, es como si fuera una chica más. Mientras Ueda, sentado en el piso, afirma de manera entre escabrosa y linda, que él no fue a la cita a buscar novia, pues le pertenece a Shiratori.

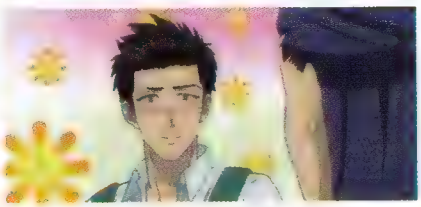
Pero no todo es desastre, pues Sakaguchi no tardará en encontrar con quien compartir su gusto culposo, chicas y sobre todo chicos, que, aunque casi siempre en las sombras, disfrutan del yaoi.

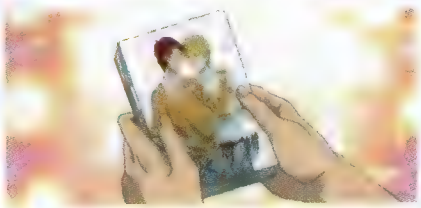
EN CONCLUSIÓN

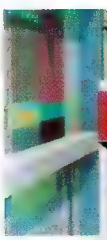
Responder a la pregunta: ¿Todos los fudanshis son gays?, es imposible responderlo, pero esta comedia nos da al menos un acercamiento a la vida y peripecias diarias de un chico cuyo gusto por los mangas homoeróticos, lo meterá en más de un aprieto. Si te gusta el yaoi o tienes amigos a los que sí, no dudes en ver Fudanshi Koukou Seikatsu, una comedia con la que te identificarás demasiado.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!









FICHA TECNICA

Anime: Shojo
Género:
Idea Original:
Atami Michimoka
Director:
Toshikatsu Tokoro
Diseño de personajes:
Chika Ishida
Música: Nobuyuki Abe
Wataru Hatano
Estudio: EMT Squared
Episodios: 12

SEIYUUS:

Sakaguchi Kyou:
Wataru Hatano
Nakamura Toshiaki:
Kenji Nojima
Shiratori Yuuji:
Tatsuhisa Suzuki
Akira Ueda: Toshiki Masuda
Rumi Nishihara: Aya Suzaki
Daigo: Koutaro Nishiyama

© Atami Michimoka/2015

SHOKUGEKI NO SOUMA: NI NŌ SARA

-SEGUNDA TEMPORADA-

HA LLEGADO EL PLATO FUERTE

Por Izzy

¡El placer culinario y las feroces competencias en la cocina están de vuelta! Nuevos platillos cada vez más sorprendentes, que vuelven cada vez más difícil decidir quién es el mejor chef, es algo de lo que este anime, continuación directa del *Shokugeki no Souma*, que vimos en 2015, tiene para nosotros. Porque cocinar (y comer), nunca había sido tan intenso.

EMPIEZA EL TORNEO

Yukihira Souma, continúa sus estudios en la Academia Totsuki, donde los desafíos son cada vez más difíciles. Son ocho los finalistas que han pasado al torneo principal de las Elecciones de Otoño, y Souma estará en la primera competencia, enfrentándose a Alice Nakiri, con el tema del bento. Al principio al chico le parece un tema no muy propio de una escuela tan refinada y exigente como Totsuki, pero las cosas se pondrán serias.

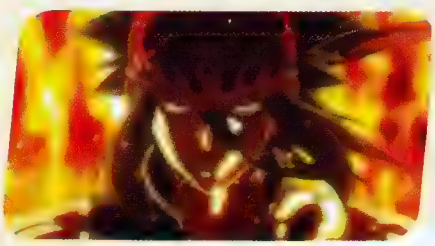
HERMOSO Y FRÍO

Alice, valiéndose de tecnología de punta y de sus conocimientos científicos, siente que ganará facilmente contra Souma, quien no parece estar haciendo nada espectacular. Cuando la chica sirve su bento a los jueces, viene dentro de una burbuja de nitrógeno líquido para mantener la frescura de la comida. Alice prepara un temari bento, compuesto por diferentes tipos de sushi, que no sólo son buenos por sí solos sino que cada uno complementa su sabor con el del anterior. Los jueces están encantados, incluso el abuelo de Alice se descubre el pecho ante tan deliciosos sabores.

EL CORAZÓN DEL BENTO

Alice se siente muy segura, y cree que nada de lo que Souma presente en una humilde caja de bento la sorprenderá, de hecho nadie tiene mucha fe en él, ya que escoge un nori bento, que es todo menos sofisticado, sin embargo le ha agregado el toque Yukihira.

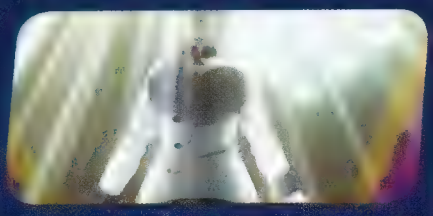
Lo detallado de los platillos y lo intenso de los sabores tienen a los jueces en éxtasis, pero sobre todo los han entretenido y los han hecho recordar momentos cálidos de su infancia. Alice no comprende bien el porqué de la reacción de los jueces hasta que prueba por sí misma el arroz con perlas de nori y salmón, y se siente trasportada a sus recuerdos más íntimos a través del calor y sabor del bento. Así Souma se hace con su primera victoria.

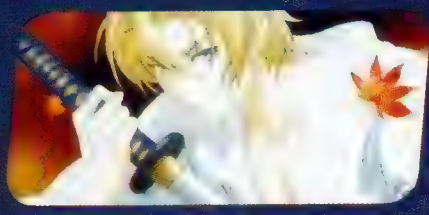
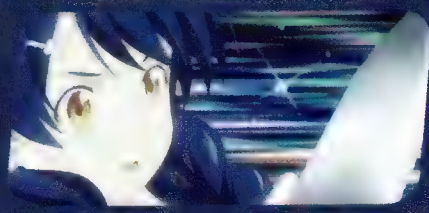


DUELO DE OPUESTOS

El segundo enfrentamiento tiene como temática el ramen, y como protagonistas a Megumi Tadokoro y Ryo Kurokiba, quienes no podrían ser más opuestos. Kurokiba apuesta por los sabores intensos de los mariscos triturados en un caldo espeso rebosante de umami, mientras que Megumi usa los ingredientes que le mandó su mamá para crear un caldo también de mariscos, pero más ligero, pero no por ello menos sabroso.

Sentados entre el público, los chicos de la residencia Estrella Polar, apoyan ruidosamente a Megumi, lo que molesta a Kurokiba, quien piensa que entre los chefs no hay amistad sino competencia y que la cocina es ganar o perder y su meta es derrotar al oponente. Él siempre ha sido así, apasionado y violento en la cocina, tal cual lo recuerda Alice, quien lo conoció hace diez años, cuando aún siendo un niño era capaz de ser jefe de cocina e imponerse a quien sea con su fuerte carácter.

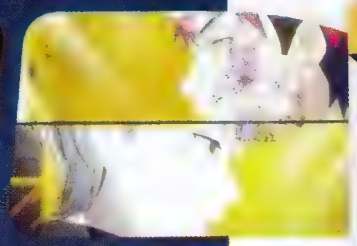


CAMARÓN VS VIEIRA

Los jueces se ven abrumados por el poderoso sabor del ramen de Kurokiba, pero Megumi, en apariencia tímida y frágil, no se deja intimidar por su rival y pelean al más puro estilo *Jojo Bizzare Adventure*, por quien hace el mejor ramen con mariscos. Cada uno prueba la comida del contrario y la chica se gana al fin el respeto de Kurokiba.

El resultado de este enfrentamiento es tan difícil de establecer como el elegir entre dos deliciosos platillos. No se pierdan un solo capítulo de esta serie que lo mismo nos enseña sobre comida japonesa que nos mantiene en tensión con sus peleas en la cocina.



CONCLUSIONES

Desde la primera temporada de *Shokugeki no Souma* nos quedó bien claro que el shonen y la gastronomía hacen una combinación explosiva, sin embargo en esta segunda temporada al fin veremos lo más duro y emocionante de las competencias, las mejores expresiones de placer al comer, y todos los personajes que vimos desarrollarse y crecer ahora nos mostrarán su verdadero potencial. ¿Listos? ¡Prepárense porque esto se les va a antojar!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

Anime: Shonen
Género:
Idea Original:
Director:
Música:
Estudio:
Episodios:

SEIYUUS:

Souma Yukihira:
Megumi Tadokoro:
Erina Nakiri:
Alice Nakiri:
Mayumi Kurase:
Ryoko Sakaki:
Ryo Kurokiba:
Akira Hayama:
Senzaemon Nakiri:
Subaru Mimasaka:

© Yuto Tsukuda/Shun Saeki/J.C Staff/2016

ReLIFE

リライフ

JOVEN POR FUERA, ADULTO POR DENTRO

Por izzaki

¿Qué tal si una simple pastilla te permitiera corregir tus errores y locuras de juventud? ¿Volverías a tu época de escuela, o son más bien tiempos que prefieres olvidar? *ReLife* es una serie que combina la comedia con un sentimiento de nostalgia y algunos detalles bastante oscuros, para formar una historia escolar diferente.

ReLife empezó publicándose en la plataforma para manga en línea *Comico*, y recientemente, a principios de julio, se estrenó su versión animada.

UNA NUEVA OPORTUNIDAD

Arata Kaizaki no tiene una vida fácil, a sus 27 años no encuentra trabajo y su mamá acaba de informarle por teléfono que no le dará más dinero. Nuestro desafortunado protagonista se refugia en la bebida, cuando encuentra por la calle a un desconocido que sabe todo sobre él.

El extraño se presenta como Ryo Yoake y le ofrece a Kaizaki la tentadora e increíble posibilidad de tomar una pastilla y volver a su época de estudiante para rehacer su vida.

Al otro día, cuando se despierta, Kaizaki no sabe bien que pasó y cree que todo fue producto de su mente y la bebida, pero cuando se ve al espejo, diez años más joven sabe que no hay marcha atrás. Yoake le dice que ha sido elegido para ser parte del proyecto ReLife y que su apariencia juvenil durará un año, en el que debe cambar su vida para ser un adulto feliz y de provecho.

PROBLEMAS DE PREPA

¿Qué tan difícil puede ser ir a la prepa? Kaizaki; cree que ha pasado cosas peores y que volver a la escuela será pan comido, pero ante la puerta del salón de clases le entra el pánico, ¿logrará adaptarse? La verdad es que no sabe cómo interactuar con sus compañeros más jóvenes, habla muy formal y ha olvidado por completo qué pasa al ir a la escuela. Kaizaki no está solo, pues Yoake, con apariencia joven también, está en su mismo salón, desesperando a nuestro protagonista con su personalidad irritante y desenfadada.

En su primer día, el pobre queda como un raro y vicioso, cuando le decomisan una cajetilla de cigarros y de paso, recibe un sermón sobre lo malo que es fumar.

INADAPTADOS

El día comienza cuando la maestra designa a los delegados de clase en base a sus calificaciones. De parte de los chicos está Kazuomi Ohga, un chico con el cabello teñido de rubio y pinta de galán, y por las chicas está la seria Chizuru Hishino, quien se ha mantenido como la mejor de la escuela desde el año pasado, para horror de Ren Karui, quien la ve como su príncipal rival.

Kaizaki, por su parte, reprobó todos sus exámenes y termina aceptando la oferta de Ohga para ayudarlo a estudiar. A ellos se une An Onoya, una directa y simpática chica de lentes que también va reprobando todas las materias.

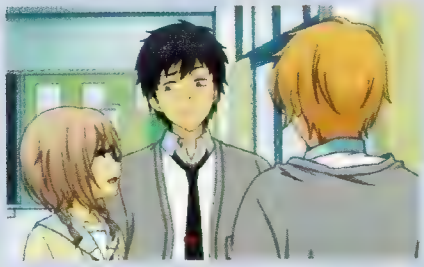
PARA NO PARECER VIEJO

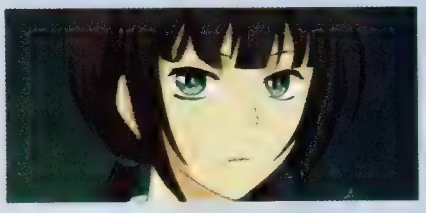
Kaizaki aún batalla para portarse como un chico de prepa y seguido hace cosas que podrían delatar que es mayor. Por ejemplo, Hishino olvida su efectivo y Kaizaki le presta, pero demasiado dinero, lo que hace sospechar a la chica. Kaizaki se siente algo raro emocionándose con sus compañeras, más jóvenes que él, pero no puede resistir acercarse a Hishino, que a pesar de ser muy lista es mala para las relaciones sociales.

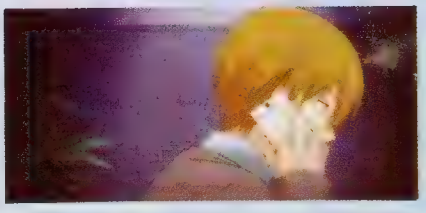
¿UNA ILUSIÓN?

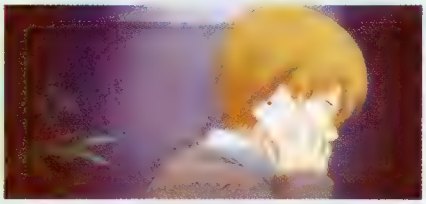
Kaizaki no la tiene fácil ni en las materias ni en los deportes, donde a pesar de su apariencia tiene la condición de un adulto y termina lastimándose en la clase de educación física. Aunque ahora tiene más amigos, tal como se da cuenta Yoake, que lo espía todo el tiempo para reportar día a día su progreso, Kaizaki sabe que terminando el año el volverá a ser quien era y a los chicos de la preparatoria les alterarán los recuerdos para que no tengan memorias de él.

Hishino, por su parte, trata de ser más social, aunque acaba perturbando a los demás con su sonrisa escabrosa y su manera rara de decir las cosas. Kariu cada vez la ve más con uan rival, ahora incluso de amores, pues Hishino se dirige con confianza a Ohga, con quien Kariu tiene una curiosa relación.









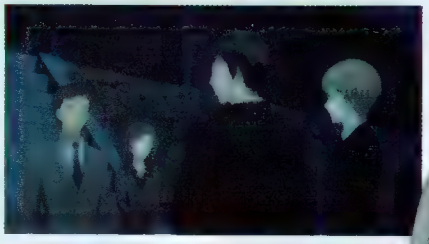
TRAS LAS APARIENCIAS

Kaizaki no era un desempleado desencantado de la vida sólo porque sí, detrás de sus fracasos laborales hay una oscura historia que lo persigue, y que poco a poco se irá revelando. Y al igual que él,mezclados entre alumnos de prepa normales, otros adultos están involucrados en el proyecto ReLife. Capítulo a capítulo descubriremos las historias, motivaciones y fallas de cada uno.

CONCLUSIÓN

Una historia de ciencia ficción y una comedia romántica, son algunas formas de describir *ReLife*, una interesante propuesta donde sin necesidad de máquina del tiempo, viajamos al pasado. Seria y a la vez cómica, esta serie es en definitiva recomendable si te gustan las buenas historias.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



リライフ

ReLIFE

FICHA TÉCNICA

Anime: [illegible]
Género: [illegible]
Idea Original: Yayoiso
Director: [illegible]
Música: Masayasu Tsugobuchi
Estudio: TMS Entertainment
Episodios: 13

SEIYUUS:

Arata Kaizaki: Kensho Ono
Ryo Yoake: Ryohei [illegible]
An Onoya: Reina Ueda
Rena Kariu: [illegible]
Chizuru Hishino: Ai Kayano
Kazuomi Ohga: [illegible]

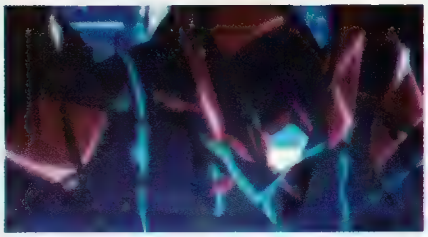
© Yayoiso/TMS Entertainment/2016

REGALIA: THE THREE SACRED STARS

UNA CHICA PEQUEÑA CON UN GRAN PODER

Por Izzaki

Una serie que mezcle una buena trama con lolis y mechas no es algo que no hayamos visto antes, sin embargo es difícil que se vaya por el lado serio, y no por el harem o el fanservice. Al parecer, *Regalia: The Three Sacred Stars*, quiere seducirnos con un buen argumento y lindas chicas que protagonizan peleas impresionantes.



Estrenado en julio de este año, *Regalia* tiene muchos elementos típicos del género mecha que junto a una buena animación (nada de CGI extraño), y un atractivo y bien colocado toque de yuri, lo hacen, de entrada muy interesante. ¡Ahora pasemos a la historia!

DESPUÉS DE LA TORMENTA...

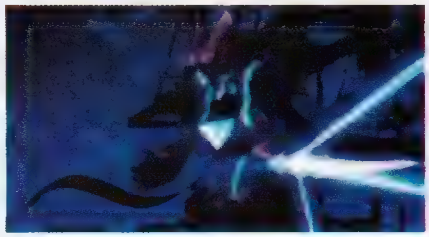
Hace doce años, en el Reino de Rimgarde, hubo un accidente sin precedentes, que destruyó gran parte de la ciudad. Del suceso no se sabe mucho, más que en él, estuvo involucrado un mecha muy poderoso, además de varias chicas.

Sin embargo ahora la vida trascurre tranquilamente y casi nadie recuerda el terrible suceso. En una casa como muchas otras, viven dos hermanas, Rena y Yui. La primera es pequeña y dormilona y la segunda es alta, rubia y normalmente asume todas las responsabilidades.

LA PEQUEÑA HERMANA MAYOR

Rena, después de levantarse tarde, se encuentra molesta, pues Yui siempre hace todo, incluyendo el desayuno. A pesar de su apariencia infantil, pronto nos sorprendemos al enterarnos que ella es la hermana mayor, y Yui, mucho más alta y desarrollada, es la menor.

Después de una breve discusión y algo de comportamiento tsundere por parte de Rena, las dos chicas quedan en tener una cita y pasar tiempo juntas, como antes solían hacer. Ya a solas, la seria Rena se muestra emocionada y contenta por salir con Yui y decide darle un regalo especial.



FANTASMAS DEL PASADO

Rena es la primera en llegar a la cita, mientras que Yui viene apurada para llegar a tiempo. Pero antes de que puedan encontrarse, Rena se topa con Kei, una chica con pinta de niña pequeña igual que ella, que le dice que sí recuerda lo que pasó hace doce años. Rena se pone seria, no quiere recordar y la vida que hasta ahora ha sido tranquila y cómoda cambie, sin embargo sabe que no tiene opción.

Dejándole un mensaje de despedida a Yui, Rena se dirige al muelle, donde iba a encontrarse con la chica de hace un rato, pero en su lugar un hombre le pide pelear. El hombre usa un artefacto llamado "Regalia Gear", que le permite convertirse en el núcleo de un mecha y usarlo para combatir.

Rena entonces recuerda todo claramente, ella en realidad no es humana y su verdadero nombre es Magna Alecto, el núcleo de un poderoso robot gigante, así que pone en marcha también su Regalia Gear.

Desafortunadamente para esta serie, su transmisión fue cancelada tras el episodio 4, el motivo, según el estudio responsable, fue que los episodios no tenían la calidad que se esperaba, prometiendo reanudar la serie posteriormente.

FUERZA DE HERMANAS

Rena pelea contra el hombre que la ataca sin piedad, sin embargo no tiene muchas posibilidades de ganar. Entonces Yui, que buscaba a Rena, llega al muelle y la mira inconsciente en el piso. Sin miedo al hombre que la amenaza con su mecha, defiende a su hermana mayor y le pide ayudarla en su combate.

A Yui no le importa quien sea en realidad Rena mientras puedan estar juntas. Ella la lleva a la cabina de Alecto, su mecha y juntas le da a este un nuevo poder que en una espectacular pero corta pelea termina con su enemigo.

IDENTIDAD REVELADA

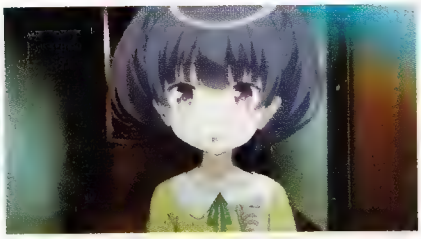
Por supuesto que la pelea en el muelle no pasó desapercibida, y más de una persona recordó el incidente de hace doce años. Rena y Yui estan en la mira y su vida no será la misma a partir de ahora que el Regalia Gear las ha tocado con su misterioso poder.

Si Rena estaba llena de secretos, ahora es el turno de Yui, quien se presenta como Yuinshiel Astoria, emperatriz de Enastoria. Esta serie apenas comienza y nos deja con muchas interrogantes. En un mundo que cambia rápidamente ¿la relación se estas dos hermanas seguirá siendo inalterable?

EN CONCLUSIÓN

Regalia: The Three Sacred Stars tiene buena música, diseños de mechas muy atractivos y hermosas lolis que la hacen definitivamente recomendable. Empezó muy bien, así que no te despegues de esta serie que promete mucho.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!

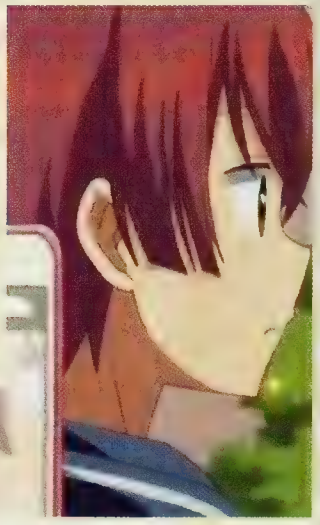


FICHA TÉCNICA

Anime: Shonen
Género:
Idea Original:
Keigo Koyanagi
Director:
Director de personajes:
Kimitake Nishio
Música:
Logia
Estudio: Actas
Episodios: 12 - emitidos 4

SEIYUUS:

Rena: Ayane Sakura
Kei: Nao Toyama
Tia: Yui Ogura
Sara: Yurika Kubo



MOMOKURI

LA ACOSADORA QUE TODOS QUIEREN TENER

Por Izzaki

Muchos de nosotros ya sabemos cómo es el romance al estilo japonés (al menos el que nos presentan en el anime), chicos y chicas tímidos, que tardan mucho en tener contacto físico y que les cuesta expresar sus sentimientos. ***Momokuri***, la versión animada del manga del mismo nombre, nos muestra una cara más divertida y cómica de este clásico romance. No más tensión ni misterios para terminar juntos, aquí los protagonistas ya son novios. ¡Conozcamos su historia!

AMOR A PRIMERA FOTO

Un día, Yuki Kurihara, una tierna chica de segundo año de prepa conoció a su primer amor: un chico un año más joven que ella llamado Shinya Momotsuki, y apodado "Momo-kun". Él jugaba fútbol con sus amigos y en un mal pase cayó entre los arbustos, esto le pareció tan lindo a Yuki que le tomó una foto.

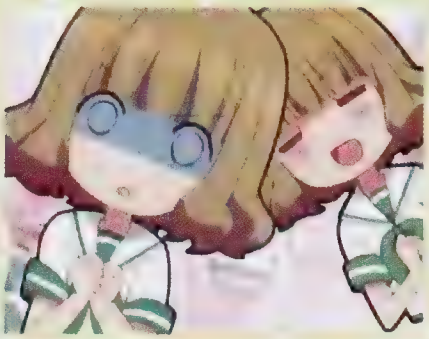
De ahí en adelante, la chica, sacando a la luz sus dotes de acosadora, se dió a la tarea de investigar todo sobre Momo-kun y tomarle fotos a escondidas cada que podía. La mejor amiga de Yuki, Norika Mizuyama, encuentra esto algo escabroso, pero decide apoyar a su amiga.

Yuki se pone la meta de que cuando junte 100 fotos de Momo-kun le va a declarar su amor, y lo hace, a lo que el chico, inexperto igual que ella, no sabe bien que esperar pero acepta. Juntos, con muchos nervios y sin saber que decirse, los dos caminan a la parada del autobús.

LA CHICA RARA

A pesar de que ya son novios, Yuki no puede dejar su manía de acosar a Momo-kun, lo espía en sus clases, hace de todo para coincidir en los descansos, e incluso guarda un popote usado por él ¿lo lamerá y obtendrá así un beso indirecto? Ni pensarlo, Norika le dice que mejor deje esas actitudes o el chico pensará que es rara.

Por su parte, los amigos de Momo-kun no le creen que ya tenga novia y suponen que algo raro debe haber ahí. Mientras tanto Yuki decide olvidar su sombrilla a propósito para compartir la de Momo-kun, pero para su desgracia le toca hacer la limpieza del salón, sale tarde y se moja en la lluvia. Entonces Momo-kun llega a su rescate y al fin comparten paraguas. Por efecto de la lluvia la ropa de Yuki se trasparenta, revelando su ropa interior, lo que sonroja al tímido Momo-kun.



GUARDANDO LAS APARIENCIAS

Yuki le propone a Momo-kun ir al cine juntos, y él está tan nervioso que no sabe qué hacer, pero finalmente la pasan bien, viendo la película. La chica, a quien no se le escapa ningún dato sobre su novio, investigó quién es su director favorito, y a propósito, escogió una película de él.

Después los chicos van a a una cafetería, donde para sorpresa de Yuki, que tiene bien estudiados los gustos de Momo-kun, éste pide un café negro, queriéndose ver más adulto frente a ella, aunque odie lo amargo. El chico, al ver las fresas en los postres, se acuerda de la ropa interior de Yuki, con ese mismo estampado, y, apenado estrella la cabeza contra la mesa. Ambos se preocupan mucho sobre lo que el otro pensará de ellos ¿aprenderán a ser espontáneos?

REGALO DE CUMPLEAÑOS

En el salón de Momo-kun, le regalan de broma un moño, que no le sienta nada mal, la verdad es que es tan lindo que chicos y chicas lo alagan por igual, lo que tiene sin cuidado a Yuki, que está más ocupada tomando fotos y no conoce los celos.

La chica sabe que los padres de Momo-kun están muy ocupados para celebrar su cumpleaños, así que le hace un pastel, sólo que por distraída, la pobre, choca con un poste, arruinando el regalo. Finalmente se dan un apretón de manos, que Momo-kun considera un buen regalo de cumpleaños y Yuki algo delicioso.

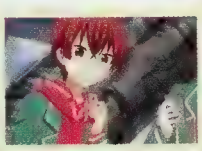
CITA DE ESTUDIO

Mientras Yuki acosa a su novio afuera del baño de hombres, disfraza sus intenciones proponiendo estudiar juntos ya que se acercan los exámenes. A la cita de estudio vienen también Rihito Sawaguchi y Shizuka-chan, amigos de Momo-kun y Norika, que medio a la fuerza los acompaña también. No faltarán las situaciones cursis, graciosas e incómodas de estos dos chicos que están descubriendo poco a poco el amor.

LINDA Y ATREVIDA

A primera vista, ésta es una historia romántica como muchas otras, sin embargo, entre sus diseños kawaii y su tierno argumento, Momokuri nos hace recordar aquel primer amor lleno de nerviosismo, peripecias y de lindos recuerdos. Si te gustan los animes con el toque exacto de comedia y dulzura no te pierdas Momokuri, donde una típica historia de amor esconde muchas sorpresas.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



FICHA TÉCNICA

Anime: Shojo
Género: Comedia, romance, vida diaria
Idea Original: Kurose
Director: Yoshimasa Hiraike
Director de personajes: Miwa Oshima
Música: To Mas Soundsight Fluorescent Forest
Estudio: Satelight
Episodios: 26

SEIYUUS:

Shinya Momotsuki: Nobuhiko Okamoto
Yuki Kiruhara: Ai Kakuma
Norika Mizuyama: Naomi Ozora
Shota Shizuka: Takuma Nagatsuma
Rihito Sawaguchi: Yoshitaka Yamaya

© Kurose/Satelight/2016

MAKOTO SHINKAI
LO INCREÍBLEMENTE SIMPLE

Por Zorro de Seda

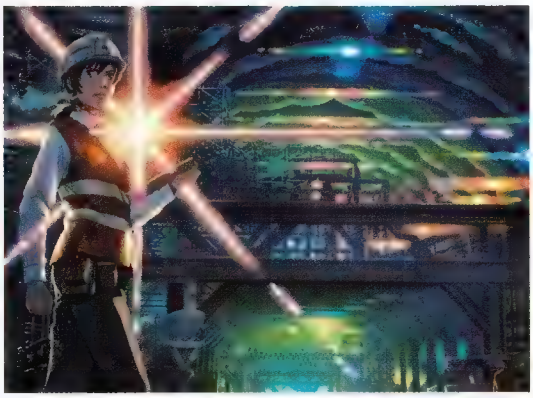
Detrás de todo personaje, narración, animación, filme y demás, hay una persona (o un grupo), que es responsable de su creación. Los mangakas, escritores y animadores nos han regalado historias increíbles, personalidades impactantes y muchos temas de lo que aprender y reflexionar. Hoy queremos hablarles de un artista que ha impactado por la simplicidad de sus obras y ha ganado renombre internacional, además de ser visto como el futuro de la animación japonesa.

UNA VIDA LLEVADA POR LA PASIÓN

Makoto Niitsu, mejor conocido como **Makoto Shinkai** nació en Koumi, prefectura de Nagano. Estudió literatura japonesa y su pasión siempre ha sido escribir y crear historias, que fueran escuchadas por la parte más profunda del alma de los seres humanos.

Asiduo fan del anime (su preferido es *Tenkū no Shiro Rapyuta* y su autor favorito es **Haruki Murakami**), el manga y los videojuegos, años atrás, en su etapa como estudiante, decide tomar un empleo antes de graduarse, la empresa que le dio su primer oportunidad como empleado fue *Nihon Falcom Co.*, en el área de diseño gráfico, de ahí comenzó a crear sus propios mangas y comenzar en el camino a la animación.

Shinkai poco a poco empezó a hacerse de renombre, como uno de los nuevos iconos de la animación japonesa a nivel mundial. Aunque su primer trabajo fue *Tooi Sekai*, es hasta 1999 que obtiene su primer "victoria": lanza su primer cortometraje *Kanojo to kanojo no Neko*, donde cuenta la historia de una chica y su gato, este pequeño filme le valdría, al año siguiente, *DoGA CG Animation Contest*. Después de este éxito, se ganó (o más le pusieron) el mote "El Nuevo Miyazaki", palabras muy fuertes, pero quizá bien merecidas: jamás habrá alguien como **Hayao Miyazaki**, pero el talento de Shinkai podría alcanzar una popularidad similar.



Makoto Shinkai apela a las cosas más simples de la vida, esas que a todos nos deja un extraño sentimiento, ya sea soledad, nostalgia, felicidad, amor y demás cosas. Todos esos eventos son tan pequeños (e incluso, insignificantes) que muy pocos artistas han podido explotar, es por eso que el joven Shinkai ha logrado posicionarse en lugares altísimos (aunque yo diría, apela a lo que muy pocos han perdido: humanidad).

LO SIMPLE MARAVILLOSO

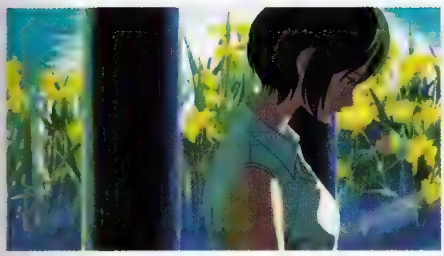
Me encantaría hablar de esas emociones que evoca Shinkai en sus obras (sólo hablaré de dos animaciones, ¡no puedo hablar de todas!): *Kotonoha no Niwa*, es una historia donde la pasión y amor son tan puros que pueden rescatar un alma de la soledad, un joven apasionado por la creación de algo tan común como el calzado, logra tocar y acabar con la soledad de una adulto en plena crisis existencial.

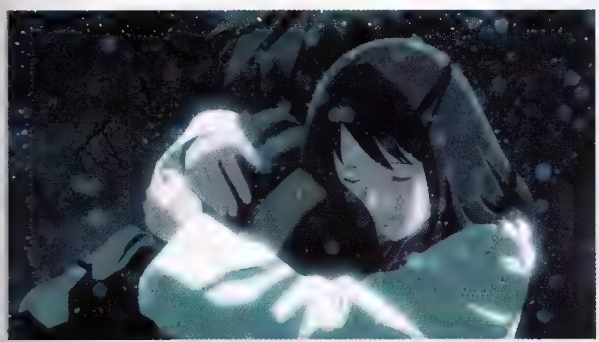
Tenemos ahora, *Kanojo to Kanojo no Neko*, creo que todos hemos tenido un pequeño compañero que ha estado en las buenas y en la malas, un amigo que no habla nuestro idioma, pero nos escucha como si entendiera cada una de nuestras palabras, ese amigo al que siempre puedes abrazar y que siempre, de una u otra forma, está feliz de recibirnos, Shinkai lleva esas escenas tan sencillas de la vida de cualquier persona y nos toca, porque es algo nuestro, algo tan humano.

No podemos dejar de lado que el detalle en sus dibujos y animaciones, lo han llevado a los más altos lugares en calidad, esto, además del contenido de sus historias, lo lleva a ser comprado con los trabajos del *Studio Ghibli* (él se ha autronombrado influenciado por el estudio, así que tiene cuidado con los detalles).

Shinkai lleva lo más sencillo de nuestro cotidiano a nuestros ojos: el tren que pasa, la lluvia, las aves, incluso nuestras mascotas está todo eso en sus obras, por eso son tan maravillosas. Esa pasión por crear historias originales, lo ha llevado a tocar corazones en todo mundo. Como ya lo he dicho, lo simple toca porque es parte de nuestra humanidad, de nuestro día a día, quizá esa es la clave para llevar al límite lo que Shinkai hace sentir: damos nuestra que en nuestro alrededor se vive también la fantasía.

Sus cortometrajes, filmes, animaciones y mangas son el reflejo de una vida dedicada al amor al arte. Shinkai desde sus inicios ha vivido con la pasión de hacer lo que ama y es ejemplo de que se puede llegar lejos mientras en el camino de eso llamado "pasión" (es difícil, pero él ya nos demostró que sí se puede. Dejen vivir al artista que llevan dentro). Sin duda puede ser ese gran futuro del anime que se espera, lo salve de esa orfandad en la que Miyazaki lo ha dejado.





DOULOU DALU

ROL A LO CHINO

Por El Conexión Manga Team

La industria china del entretenimiento ha ido evolucionando a pasos agigantados, incluso ha logrado posicionarse, con algunas obras, en lugares envidiables del entretenimiento. Hoy hablaremos de Doulou Dalu, un "manhua" (manga chino) de mucha acción, pero para los más pequeños.

LA HISTORIA

La trama sigue a Tang San, un tipo que era un prodigio en las artes marciales, descendiente de la dinastía Tang, una secta de las armas ocultas (o sea, básicamente es un ninja), que salta del Pico del Infierno, para suicidarse. Después de eso, se reencarna en un nuevo mundo llamado "Soul Land", pero mantuvo sus recuerdos de su vida anterior, es decir, recuerda todos sus entrenamientos y técnicas, que aprendió desde que tenía tres años de edad.

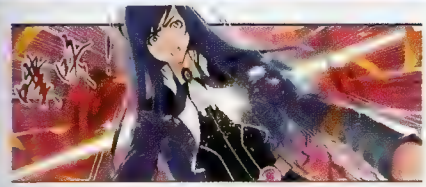
Después de la presentación de nuestro protagonista, el autor nos lleva a conocer Soul Land, que básicamente es un mundo de juego de rol. Todas las personas en Soul Land pueden transformar su alma en una herramienta única, llamada "Esencia espiritual" (por ejemplo, un cuchillo, un martillo, pero también cosas ridículas como una zanahoria. También pueden sufrir transformaciones fiscas, en bestias, por ejemplo).

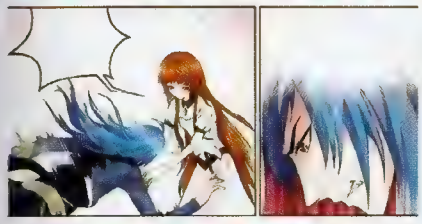
Todos los niños de 6 años (edad que ronda nuestro protagonista), se ponen a prueba para ver cuál es su "Esencia espiritual", y el nivel en el que pueden controlarla (lo máximo que pueden llegar es al nivel 10). Por supuesto, nuestro protagonista tiene control del nivel 10, a pesar de que tiene un "espíritu basura", el "espíritu hierba".

Como puede controlar el famoso nivel 10, es enviado a una academia para entrenar, donde también conocerá a su "persona especial" o "su amor", Xiao Wucy; a su primer maestro (el Gran Maestro), que le ayuda a hacer su "espíritu hierba", en algo útil, mediante el uso de veneno. ¿Cómo entrenar a los espíritus? Bueno, matar a un monstruo y absorber su alma, lo que les da puntos de experiencia.

Después de unos años en la academia, Tang San y Xiao Wu y se unen a una nueva escuela, la "Shrek Academy para monstruos", (sí, no es broma). Al entrar, Tang San, tiene que mostrar su potencial, en un encontronazo con un tipo nivel 76 y le gana con todo y su nivel 29.

La Shrek Academy, tiene sólo siete estudiantes. Esto es porque ingresan a una especie de Coliseo, donde enfrentarán a otras academias y los equipos deben ser de siete. De esas 7 personas, 2 son luchadores de apoyo (¿qué? ¡Sí, como en los juegos de rol!).





El equipo tendrá que entrenar, así que van a a una especie de bosque, a combatir monstruos. Aquí, Tan San aprenderá un nuevo ataque y se hará más poderoso. Después tendremos un poco más de entrenamiento, y algunas peleas en el Coliseo, pero nada especial llega a suceder.

ARTE PARA NIÑOS

Ahora hablemos un poco del arte; el trabajo es agradable, hay mucha sincronía entre los elementos de la historia y los personajes para hacer el manhua lo más atractivo posible, para un público de unos 10 años de edad. Tanto el diseño de personaje como las personalidades, son muy infantiles, cosa que no es rara, porque es una obra hecha para niños y los personajes, finalmente son niños.

Un problema que podríamos encontrar en la historia es que no hay una motivación clara para realizar las cosas. Los personajes se entrenan para ser fuertes, pero ¿por qué y para qué?

Es necesario utilizar su fuerza en alguna actividad, ¿verdad? Es bastante decepcionante (y confuso) ir a entrenar, sin tener una razón dentro de la trama.
Es una buena historia infantil, pero si lo que buscan es algo con más "madurez", ésta es la mejor opción.

DEJA QUE **CONEXIÓN MANGA**
TE ACOMPAÑE CADA DÍA DEL AÑO

REVISTA CALENDARIO

CONEXION MANGA 2017

A SÓLO $80.00

BÚSCALO EN SANBORNS
Y EN TU PUESTO DE
REVISTAS FAVORITO

CONEXIÓN
MANGA
DISSIDIA
FINAL FANTASY
DISSIDIA: FINAL FANTASY
© SQUARE ENIX/YOSHINORI

REGALIA: THE THREE SACRED STARS
© KEIGO KOYANAGI/ACTAS/2016

CUANDO EL ANIME TE HACE REÍR II

Por Lobo

En nuestro artículo anterior comenzamos a hablar de cómo se utiliza la comedia en el anime y el manga, y cómo ésta ha pasado de imitar el humor usado en los cartoons de Estados Unidos, a encontrar su propio estilo para hacer reír al público nipón.

De hecho, el estilo de hacer comedia en el anime y el manga, se ha vuelto realmente "único", al grado de que éste ya es fácilmente identificable en todo el mundo. Por eso, ahora terminaremos de analizar este tema, veremos cuáles son los tipos de comedia más comúnmente utilizados en el anime.

DEL "PATIÑO CÓMICO" A LA COMEDIA COTIDIANA

Como mencionamos anteriormente, en los inicios del anime y el manga, más que "comedia", sólo había personajes cómicos o "patiños", cuyo objetivo era dar esos pequeños momentos divertidos, en series que por lo general estaban cargadas de drama, como era el caso de Corazón Alegre o incluso Mattia, los cuales daban el toque alegre en la melancólica serie de *Remi*.

Por fortuna, con el tiempo, los creadores de manga y anime, entendieron que era más fácil hacer que todos los personajes de una serie tuvieran tanto momentos cómicos, como momentos serios, (como suele ocurrir en la vida real), más que "forzar" situaciones "divertidas", a cargo de un solo personaje cómico.

Esto lo podemos ejemplificar claramente con *Working!!*, anime en donde vemos simplemente la vida diaria de un grupo de jóvenes que trabajan en un restaurante de comida familiar, los cuales tienen tanto sus momentos serios y dramáticos –con lágrimas incluidas-, y momentos de absurda comedia, donde incluso, se puede sacar una situación humorística, de algo tan ridículo como la obsesión de su protagonista Sota Takanashi con las cosas pequeñas, razón por la cual parece tener una extraña y hasta "enfermiza fijación" con la pequeña mesera, Popura Taneshima.

ENTRE LO ROMÁNTICO Y LO CÓMICO

Sin duda, las comedias románticas son las que mejor usan este recurso, de poner situaciones cómicas en la vida cotidiana de los personajes, las cuales, obviamente, dan "más sabor" a las relaciones románticas de los protagonistas.

Esto lo podemos comprobar en la serie *Maison Ikkoku*, ambientada en una pensión de inquilinos, cuya mayor diversión es interferir con el romance de los protagonistas de la serie, Kyoko Otonashi y Yusaku Godai. Los personajes de ésta, pasaban fácilmente de la comedia más absurda al total melodrama, pues mostraban todas las virtudes y defectos de la sociedad nipona, lo cual, ciertamente, le daba "un toque realista" a esta comedia de enredos.

Un ejemplo más reciente lo tenemos con el anime cómico-romántico, *Nisekoi*, en donde vemos el "explosivo" triángulo amoroso entre Raku Ichijo, hijo de un yakuza; Chitoge Kirisaki, hija de un mafioso norteamericano, y Kosaki Onodera, amiga de ambos, y enamorada en secreto de Raku, lo cual, claramente dará pie a un montón de situaciones cómicas y enredos amorosos.

Por supuesto, las situaciones humorísticas que vemos en las comedias románticas llegan a su punto más exagerado, cuando se presentan en los incontables animes harem, pues además de los enredos amorosos, también vemos los típicos clichés usados en el fan service, para divertir a un público mayormente masculino, tales como ver tipos entrando en los baños de mujeres, las faldas levantándose mostrando pantis, o chicos "manoseando" a voluptuosas mujeres, siempre de "manera accidental", por supuesto.

LA LEY DE "TODO SE VALE"

Para poder salirse con la suya en este tipo de situaciones fan service-cómicas, tan absurdas que muchas veces son realmente imposibles, los mangakas recurren a la "ley no escrita del todo se vale", con tal de hacer reír.

Y es que la gran base de la comedia es el mostrar situaciones absurdas, que difícilmente podrían pasar en la vida real, como las mostradas en los mismos harem, e incluso hay mangakas, como **Rumiko Takahashi**, que son capaces de llevar esta situación a terrenos aún más ridículos, como podemos ver en su bizarro manga Urusei Yatsura, en el cual, su protagonista, Ataru Moroboshi, no sólo está rodeado por hermosas chicas, sino que la mayoría de éstas, ¡son fantasmas, monstruos o incluso chicas extraterrestres!, liderados por la super-sexy princesa alien/demonio, Lum.

Ciertamente los japoneses sí que saben aprovechar "la ley del todo se vale", a la hora de crear humor ridículo y absurdo, con tramas imposibles, pues por ejemplo, en Proyecto A-ku, vemos cómo la dulce pero súper-poderosa colegiala A-ku, tiene enfrentamientos a muerte con su compañera de clase, la multimillonaria científica loca, B-ko, para ver quién se convertirá en la mejor amiga de la dulcemente irritante C-ku, la cual, dicho sea de paso, es una princesa espacial perdida en la Tierra, y cuyo "rescate", por parte de una raza alienígena, traerá como consecuencia una devastadora guerra galáctica. ¿Ya o más ridícula la trama?

Incluso, debido a que es permitido usar todo tipo de tramas absurdas, es que podemos ver como algo tan "mundano", como preparar la comida se vuelve literalmente, una batalla campal, que luce tanto ridículamente cómica como emocionante, en el anime Shokugeki no Soma, donde el joven chef Soma Yukihira tiene "duelos culinarios" contra varios cocineros de alta escuela, a la vez que se la pasa "torturando" a su pobre amiga, Megumi Tadokoro dándole horripilantes platillos como calamar bañado en yogurt.

LA SOLEMNIDAD ME DA RISA

En *Shokugeki no Soma*, también aparece la joven y pomposa "niña rica", Erina Nakiri, un personaje cuyo carácter solemne y orgulloso, también da lugar a un sin número de momentos cómicos, pues al tener la firme y seria convicción de convertirse en la mejor chef del mundo, odia por completo a un cocinero como Soma, el cual parece solo tomarse la cocina como diversión.

Erina Nakiri representa a todos esos personajes serios, maduros y responsables que, al ser puestos en un anime de comedia, prácticamente están condenados a convertirse en un "patiño cómico", pues, al tratar de querer ser la "voz de la razón", siempre terminarán viendo destrozada completamente su "solemnidad" por los personajes cómicos de la serie.

Esto lo podemos comprobar también con la madura y profesional Miyabi Kagurazaki, la cual en el anime *Ai Yori Aoshi*, es la seria y responsable casera de la casa-pensión donde

vive su joven "ama", Aoi Sakuraba, a la cual trata de proteger de todos los "peligros", cosa nada fácil tomando en cuenta que en la casa donde viven hay un montón de locos "inquilinos", que en más de una ocasión hacen perder el "buen juicio" a la ´pobre Miyabi.

Un detalle curioso es que, entre más solemne, "juicioso" y serio trate de parecer un personaje, más propenso es a terminar en una situación cómicamente ridícula, tal como lo podemos ver con la pequeña Chiyo Mihama, (*Azumanga Daioh*) una niña genio que a sus 11 años pasa directo a la preparatoria, por lo que trata de comportarse de forma "adulta" para ser tratada con respeto por sus, de por sí, inmaduras compañeras de clase, cosa en la que fracasa estrepitosamente una y otra vez.

LO IMPORTANTE ES REIR

En fin, como hemos visto, los recursos no les faltan a los realizadores de anime y manga a la hora de crear todo tipo de comedia, y si bien, algunas situaciones podrán arrancar la sincera carcajada del público, otras hasta podrán dejarlos con cara de desconcierto o incluso asco, al ser consideradas de mal gusto.

Aun así, lo cierto es que el anime y el manga han podido crear un estilo de humor propio y autentico, cuyos cliches incluso muchos de los cartoons de Estados Unidos, -de los cuales al principio los mangakas tomaba su inspiración para la comedia-, ahora también suelen imitar, pues, como ya dijimos, todo vale a la hora de hacer reír.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

COPYRIGHTS

Remi © Anime: Estudio Tokyo Movie Shinsha, Madhouse//NTV.

Working!! © Manga: Karino Takatsu/Editorial Square Enix/Young Gangan. Anime: Estudio A-1 Pictures/Tokyo MX.

Maison Ikkoku © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Big Comic Spirits. Anime: Estudio DEEN/Fuji TV.

Nisekoi © Manga: Naoshi Komi/Editorial Shueisha/Weekly Shonen Jump. Anime: Estudio Shaft/Tokio MX.Harenchi Gakuen © Manga: Go Nagai/ Editorial Shueisha/Shonen Jump. OVA: Wise Guy.

Urusei Yatsura © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Weekly Shonen Sunday. Anime: Estudio Pierrot, Estudio DEEN/Fuji TV.

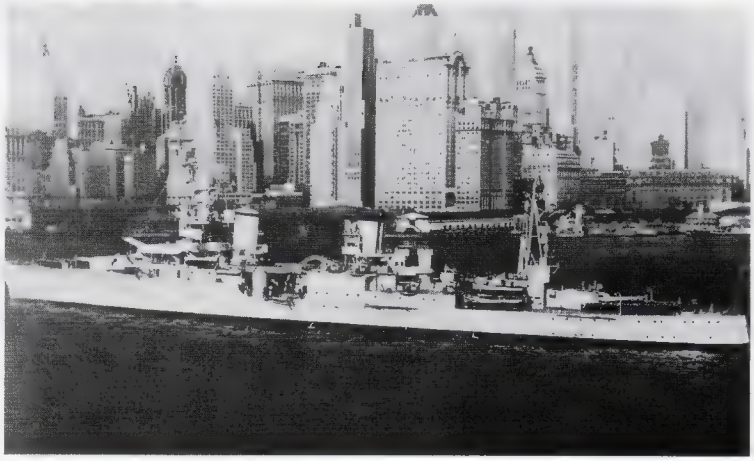
Proyecto A-ko © Pelicula: Estudio A.P.P.P.

Shokugeki no Soma © Manga: Yuto Tsukuda (guion), Shun Saeki (dibujo)/Editorial Shueisha/Weekly Shonen Jump. Anime: Estudio J.C. Staff/TBS, MBS. OVA: Estudio J.C. Staff.

Ai Yori Aoshi © Manga: Kou Fumizuki/Editorial Hakusensha/Young Animal. Anime: Estudio J.C. Staff/Fuji TV.

Azumanga Daioh © Manga: Kiyohiko Azuma/Editorial ASCII Media Works/ Dengeki Daioh. Anime: Estudio J.C.Staff/TV Tokyo.

CONEXION
MANGA
ILUSTRACION POR © TSUNAKO

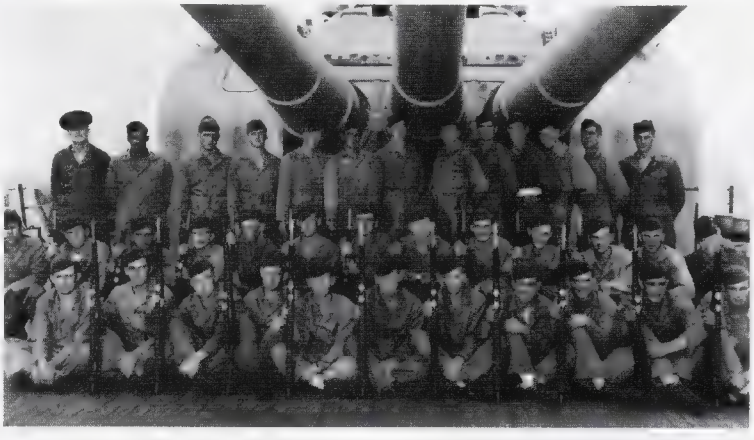


USS INDIANAPOLIS

EL BARCO QUE TRANSPORTÓ "LA GRAN BOMBA"

Por Arthur Wolf

El *USS Indianapolis*, tiene la triste fama de haber sido el crucero de combate que tuvo la misión de transportar el uranio, con el cual terminó de construirse la bomba atómica que sería soltada sobre Hiroshima, el 6 de agosto de 1945.

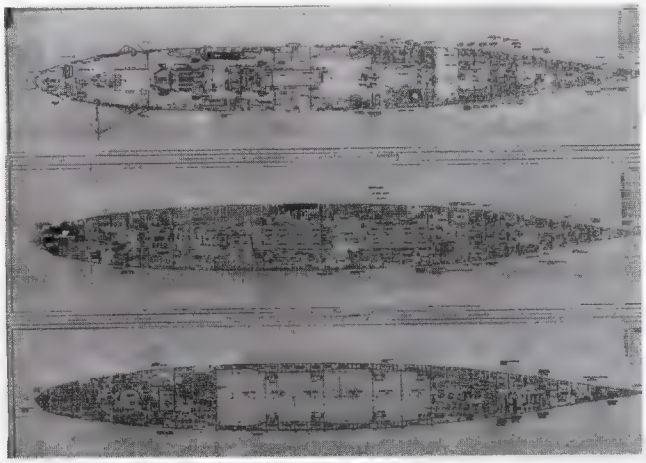


Sin embargo, esta misión fue tan secreta que, irónicamente, la mayoría de la tripulación del Indianapolis, moriría en el mar de forma trágica, sin siquiera saber jamás que transportaron parte de "La Gran Bomba". Esta es su historia.

¿UNA NAVE DESTINADA A LA TRAGEDIA?

El *USS Indianapolis*, llamado *Indy* por sus tripulantes, fue un buque de guerra construido a inicios de los años 30´s y que a finales de la Segunda Guerra Mundial, participaría en las batallas de Saipán y de Iwo Jima, bajo el mando de **Charles Butler McVay III**, contralmirante del Indianapolis desde 1944.

El 31 de marzo de 1945, durante la Batalla de Okinawa, el *Indy* sería alcanzado por un avión kamikaze, causando 13 muertes y grandes daños en su estructura, por lo que sería enviado de vuelta a Estados Unidos para ser reparado.



MISIÓN SECRETA

Las reparaciones del Indianapolis, en Mare Island, en California, terminarían hasta julio, mes en que este navío,- por ser el único disponible en ese momento-, sería escogido para transportar hasta el Atolón de Tinian, cerca de Japón, los contenedores de plomo que llevaban el Uranio-235, con el cual se construiría la "Gran Bomba".

Esta misión era tan secreta que ni Charles McVay ni su tripulación sabían que transportaban uranio, y de hecho, el zarpe del USS Indianapolis, el día 16 de julio, hacia aguas orientales, ni siquiera fue reportado en los registros oficiales para no despertar sospechas entre la armada japonesa, por lo que el mando naval norteamericano, prácticamente ignoraba que el Indianapolis estaba navegando en la zona de Guam.

El 26 de julio el Indy depositaría su carga de uranio, en Tinian, y zarparía el 29 de julio a la isla de Guam, para finalmente dirigirse al Golfo de Leyte el día 30 de julio, sin saber que éste sería su último viaje.

LA TRAGEDIA DEL "INDY"

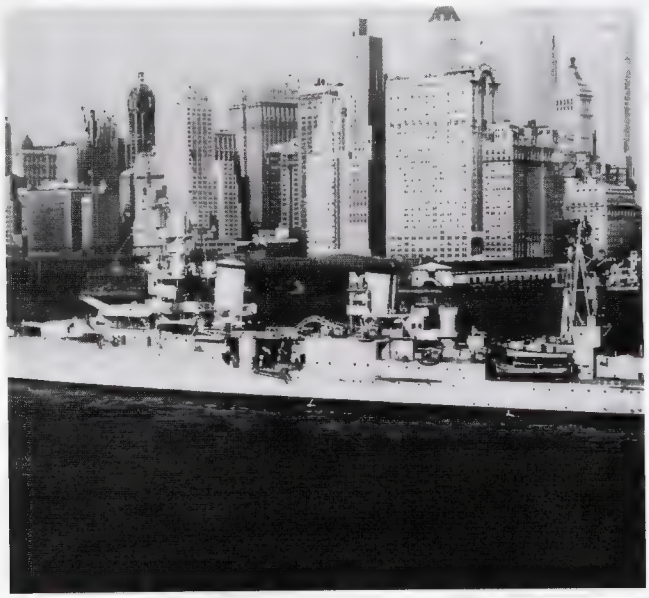
Ya que el Indianapolis no contaba con un sistema detector de submarinos, el contralmirante McVay, pidió una escolta naval, la cual le fue negada, ya que, según informes, la zona marina de Guam estaba libre de submarinos japoneses.

Sin embargo esta información estaba errada, pues por lo menos había cuatro submarinos enemigos en el área, incluyendo el *I-58*, nave tipo B3, al mando del capitán **Mochitsura Hashimoto**, el cual, al detectar al Indianapolis en su viaje a Leyte, le lanzaría seis torpedos, aproximadamente a las 23:35 del 30 de julio, dos de los cuales impactaron en la proa y en las sala de maquinas del *Indy*, haciendo que la nave se hundiera en menos de 12 minutos, llevándose la vida de 316 marineros en este ataque.

De mil196 tripulantes, aproximadamente 880 lograron saltar al agua antes del hundimiento, los cuales, por desgracia, permanecerían por casi cinco días flotando en el mar, pues, como ya se dijo, el mando naval ignoraba la existencia del Indianapolis en el área de Guam.

Durante todos estos días, los sobrevivientes comenzarían a morir por falta de agua, insolación y, mayormente, por los ataques de decenas de tiburones que dieron cuenta de más de la mitad de los náufragos, antes de que estos fueran avistados, por pura casualidad, por **Chuck Gwinn**, piloto del avión *Ventura PV-1*, en la mañana del 2 de agosto.

Para cuando los buques militares llegaron a la zona del naufragio, sólo pudieron rescatar a 316 sobrevivientes, entre los cuales se encontraba el mismo contralmirante McVay.



DURANTE TODOS ESTOS DÍAS, LOS SOBREVIVIENTES COMENZARÍAN A MORIR POR FALTA DE AGUA, INSOLACIÓN Y, MAYORMENTE, POR LOS ATAQUES DE DECENAS DE TIBURONES

¿EL "CHIVO EXPIATORIO"?

En noviembre de 1945, justo después de finalizada la guerra, Charles McVay fue llevado a una corte marcial, acusado de negligencia, por haber abandonado la navegación en zigzag, recomendada para evitar ataques de submarinos nipones, lo cual provocó el hundimiento del Indianapolis y la muerte de la mayor parte de su tripulación.

Incluso, el capitán Hashimoto, ahora hecho prisionero de guerra, fue llamado a declarar en contra de McVay, pero irónicamente el militar nipón aseguró que aunque McVay hubiera navegado en zig zag, sus torpedos hubieran alcanzado al Indy, y que se le hacía incomprensible, cómo Estados Unidos era capaz de denigrar a uno de sus oficiales de la manera en que lo hizo, pues McVay fue encontrado culpable, y degradado de contralmirante a capitán.

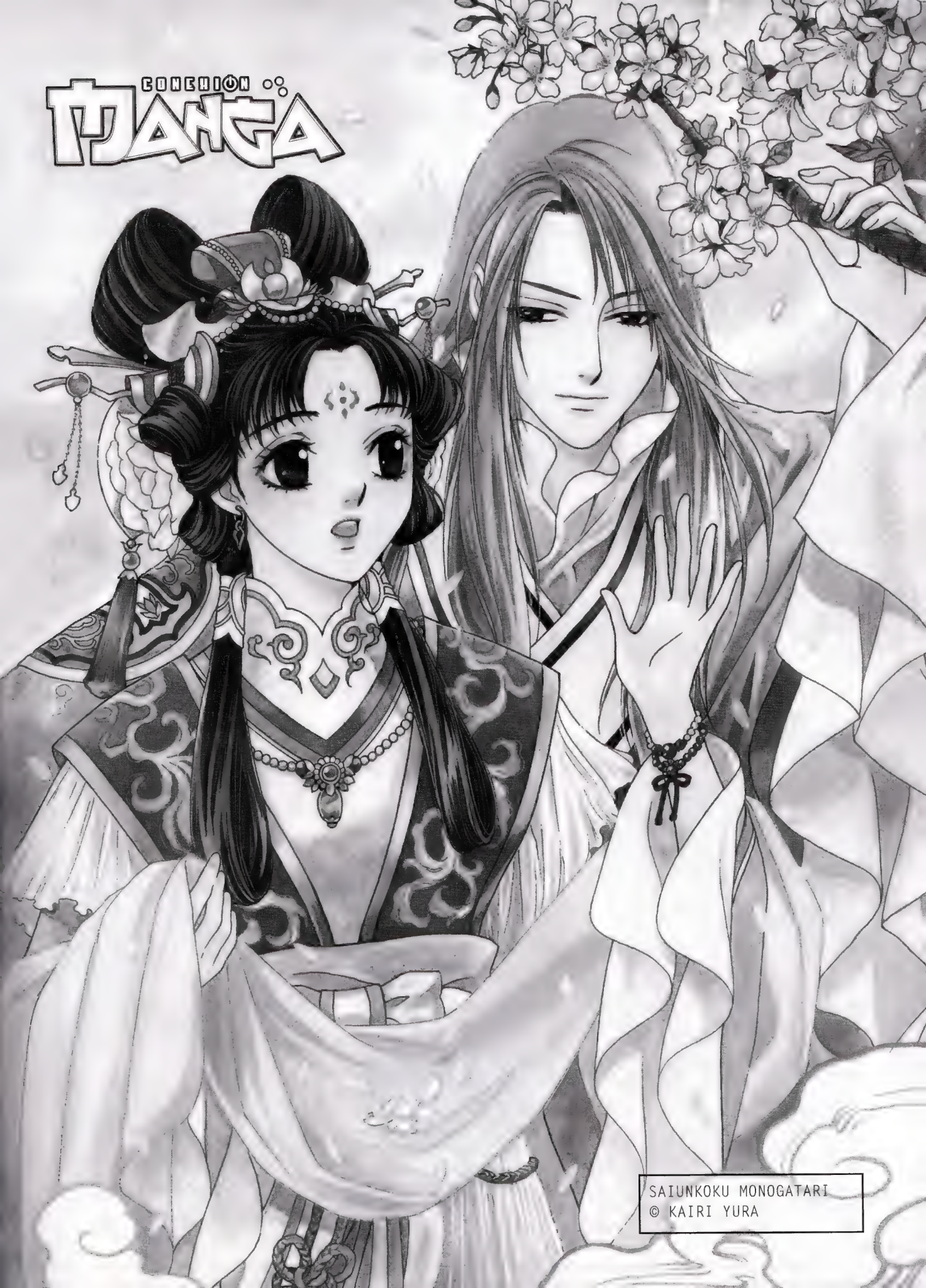
Tal fue la carga moral y psicológica que tuvo que soportar McVay el resto de su vida, que se suicidaría en 1968, en su casa, teniendo 70 años de edad.

HASHIMOTO AYUDA A REDIMIR A MCVAY

Con el paso de los años, Mochitsura Hashimoto conocería a la mayor parte de los sobrevivientes del *Indy*, y aunque nunca les ofreció disculpas por haber hundido su nave, pues a fin de cuentas esto lo hizo en tiempos de guerra, sí se solidarizó con ellos, en cuanto a la opinión, que había sido injusto el culpar a McVay por el hundimiento del Indianapolis, tanto así que incluso, Hashimoto envío en 1999 una carta al Comité de la Armada del Senado, pidiendo que se restaurara el honor de Charles McVay.

Las peticiones de Hashimoto y los sobrevivientes del Indianapolis dieron frutos, pues en Octubre del 2000, el entonces presidente **Bill Clinton**, firmaría una ley que exoneraba a Charles McVay de toda culpa en el hundimiento del *USS Indianapolis*.

Irónicamente, también en octubre del 2000, a los 91 años de edad, moriría Mochitsura Hashimoto, a quien le quedó la satisfacción final de ayudar a restaurar el nombre de Charles Butler McVay III, quien, aunque fue su enemigo en tiempos de guerra, no por eso dejó de considerarlo un hombre de honor.


CONCHION
MANGA
SAIUNKOKU MONOGATARI
© KAIRI YURA

VILLA OMIYA

EL LUGAR DE LOS ÁRBOLES BONSÁI

Por Angel Princess

Sin duda, el arte del bonsái, o el arte de cultivar árboles en miniatura, es uno de los atractivos culturales más representativos de Japón, tanto así, que incluso, existe en este país un lugar totalmente dedicado a todo lo relacionado con el bonsái, conocido como Villa Bonsái, en Omiya, y que es, por decir lo menos, un verdadero "santuario bonsái" a donde anualmente llegan, de todo el planeta, fanáticos y coleccionistas de este tipo de árboles.

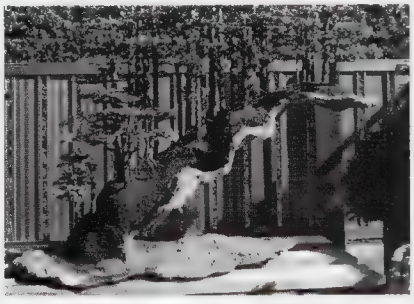
UN POCO DE HISTORIA

Fundado originalmente como pueblo, en 1889, Omiya se encuentra en el norte de Tokio, en la Prefectura de Saitama, y su nombre, que significa "Gran Templo Sintoísta", fue dado en honor al Templo Hikawa, y aunque por varias décadas no fue precisamente un lugar de gran importancia comercial en esta zona, esto cambiaria cuando, en 1925, un grupo de 30 familias de maestros cultivadores de bonsái, decidieron mudarse de Tokio, a los barrios de Hongo y Toro, de Omiya.

La razón de esta migración se debió al Gran Terremoto de Kanto de 1923, el cual destruiría la zona de Dango Zaka, donde originalmente vivían los cultivadores de bonsái en Tokio, por lo que estos decidieron mudarse a Omiya y empezar una nueva vida, principalmente porque en ese pueblo, además de abundante agua y aire limpio, se encontraban grandes yacimientos de akadama, el sustrato más usado en el cultivo de estas plantas.

Con el tiempo la vida en Omiya prosperaría, no sólo gracias a que se vendían estos ábrboles y los implementos necesarios para su cultivo (macetas, akadama, herramientas, etc.), sino que los maestros bonsái daban clases a quien se interesara en aprender todo sobre este arte, lo cual dio como resultado el incremento de los visitantes, tanto así que incluso los habitantes de Omiya, crearían un mapa con los principales viveros de la zona.

La prosperidad del Pueblo Omiya sería tal, que en 1940, recibiría el estatus de Ciudad Omiya, al fusionarse con los pueblos de Nisshin, Mihashi, Osato y Miyahara, y en 1957 comenzaría a ser conocida con el nombre de Bonsái-cho o Villa Bonsái.



El primero de mayo del 2001, Omiya, se fusionaría con las ciudades de Urawa y Yono, creando la actual Ciudad de Saitama, sin embargo, como Omiya seguiría siendo el "barrio" más comercial y turísticamente popular de la ciudad, en abril del 2003 la Ciudad de Saitama recibiría, de manera oficial, el nombre de Villa Bonsái, con el cual es conocida hasta la fecha.

EL PARAÍSO DE LOS BONSÁI

A la Villa Omiya se hace un viaje de aproximadamente 50 minutos desde Tokio, y en este lugar existen seis viveros, que abarcan 33 hectáreas, ubicados entre las estaciones ferroviarias de Toro y Omiya-Koen. Estos viveros, incluso, pueden ser visitados por los turistas en un solo día.

Los nombres de los cinco primeros son: Fuyo-en, cuyo propietario es Hiroshi Takeyama, Seikou-en, del señor Yamada, Shoutou-en, cuyo dueño es Taeko Komuro, Mansei-en de la Familia Kato y Kyuka-en, propiedad de Yukio Murata.

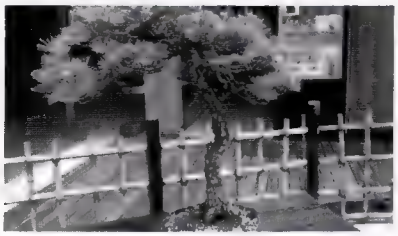
En todos estos viveros se venden implementos para el cultivo de los árboles miniatura, e incluso, sus maestros jardineros dan clases para su cuidado. Y ya que hablamos de clases bonsái, mención aparte merece, el vivero Toju-en, en el cual no sólo se dan clases los fines de semana, sino que en este lugar, aprendería el arte del bonsái, **Masahiko Kimura**, nacido en 1940 en Omiya, y que es considerado hoy en día como uno de los más grandes maestros del Arte Bonsái, en el mundo entero.

Todos estos viveros se distinguen por sus grandes exhibiciones, tanto en sus jardínes como en los edificios interiores, en árboles bonsái -algunos de los cuales tienen más de 500 años de edad-, y que son considerados obras maestras, tanto así, que aunque se pueden observar, está prohibido tomar fotografías de ellos.

De las 30 familias que fundaron la Villa Bonsai en 1921, en la actualidad quedan muy pocas, pues la mayoría de los [illegible] han muerto, lo cual ciertamente ha llevado a este lugar a un "periodo de crisis".

De hecho en los años 90's [illegible] y establecimientos dedicados a la venta de implementos para el cultivo y cuidado de los bonsai, cerraron sus puertas. Incluso se habló de una falta de interés que este arte, no sólo en Omiya, sino en todo Japón, lo cual hizo suponer que Villa Bonsai estaba realmente en peligro de desaparecer.

Sin embargo, el deseo por mantener viva esta tradición y arte en Omiya, ha logrado prevalecer hasta la fecha, tanto así que cada año se registra un promedio de 30 mil visitantes, número que se incrementa del 3 al 5 de mayo, fechas en que se celebra el *Gran Festival del Bonsai*, y al cual asisten amantes de los árboles miniatura de todo el mundo, y que en verdad desean mantener viva por muchos siglos más el maravilloso arte del bonsai.



CINEMON
MANGA
LOVE LIVE! SUNSHINE!!
©SUNRISE

DE FAN A SOCIO

¡LOS SUEÑOS SE HACEN REALIDAD!

El sueño de todo otaku es, algún día, poder colaborar con su artista favorito, ¿a poco no? Pues, el día de hoy, te vamos a mostrar algunas historias de fans que han logrado, por medio de trabajo duro (y algo más que suerte), participar en el proceso creativo de sus series favoritas. ¡Comenzemos!

FANFICTION OFICIAL

La franquicia de *Sailor Moon,* sin duda ha dejado su marca en los corazones de toda una generación. Tal es el caso de **Lianne Sentar**, una fan de esta serie que nunca pudo sacarse de la cabeza las aventuras de las Sailor Scouts, y quien, durante buena parte de la década de los 90, se dedicó a escribir capítulo tras capítulo de larguísimos fanfictions.

Las historias de Sentar pronto atrajeron la atención de varios otros fans que, sedientos de más aventuras lunares, seguían fielmente sus creaciones. Para 1997, esta misteriosa señorita ya era toda una estrella de la web y, en ese año, el editor **Stu J. Levy** (fundador de la hoy difunta editorial *TokyoPop*), le encargó la enorme tarea de escribir la versión novelada de *Sailor Moon* para las audiencias angloparlantes.

Aunque las novelas no fueron del todo bien recibidas por los fans, Lianne continúa presumiendo haberse convertido en la escritora de los fanfictions oficiales de la saga de *Sailor Moon*.

LA VOZ DEL TRIUNFO

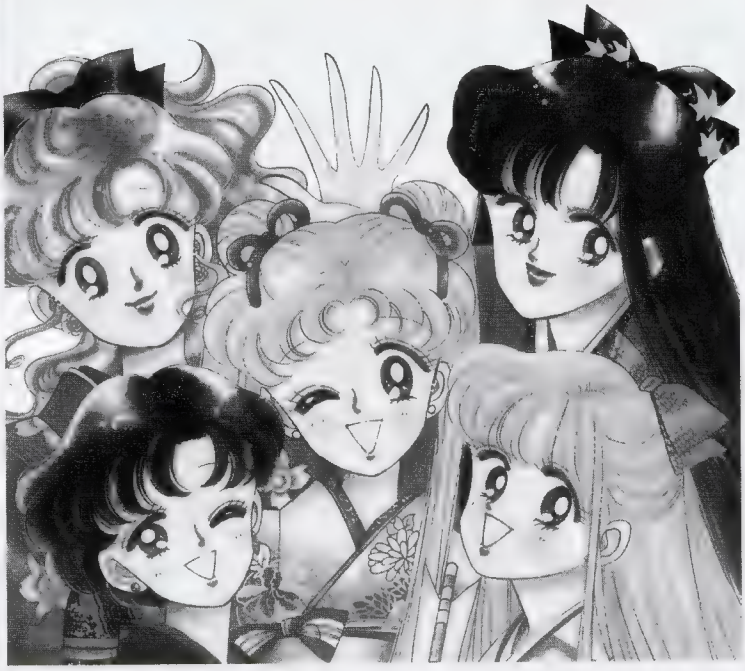
Hablando de chicas mágicas y sus fans, pocas franquicias han logrado mantener a su público tan feliz y satisfecho como *Pretty Cure*. Esta saga lleva ya más de 12 años conquistando corazones a diestra y siniestra.
Dos mujeres, en particular, cayeron en el hechizo de este equipo de chicas mágicas. A ver si sus nombres te suenan. La primera de ellas es **Nana Mizuki** (o sea, Hinata Hyuuga), quien, desde un principio, declaró su amor por la serie y (según ella) casi sufre un infarto al saber que interpretaría el papel de Tsubomi, en la serie de películas de *Prettycure All Stars*.

Se trataba de la adaptación al manga del videojuego *Dragon Ball Heroes*, la cual comenzó a circular a través de la revista *V-jump* en ese mismo año, con el visto bueno del mismísimo Akira Toriyama. Al mismo tiempo, *Dragon Ball AF* fue publicado oficialmente en volúmenes recopilatorios, ante la sorpresa del mismo Toyotarou. ¿Quién lo diría?

UNA INDUSTRIA QUE ESCUCHA

Es obvio que no siempre el cliente tiene la razón. Sin embargo, es bueno saber que la industria del anime y el manga está abierta a nuevas propuestas. Y, ¿quién mejor para decidir qué necesita el negocio que el consumidor?

Por otra parte, imagínate lo que estos fans sintieron al enterarse de que su serie favorita los necesitaba para que le inyectara sangre nueva. Así que, ¡no te rindas!, ¡tú podrías ser el próximo afortunado!



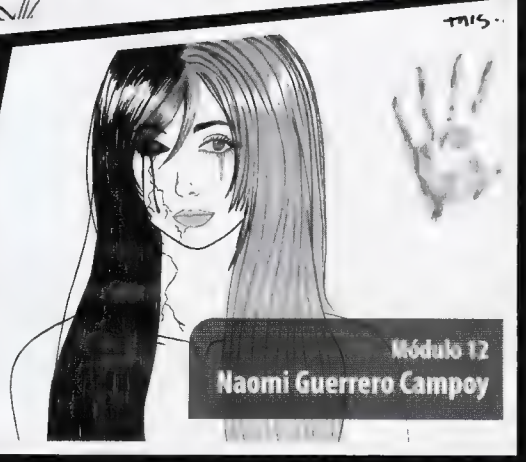
EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL

DIBUJARTE SCHOOL

Módulo 1
José Martín Pérez Santillán

Módulo 4
Berenice Saldaña

Módulo 5
Santiago de Lara



Módulo 12
Naomi Guerrero Campoy

CONEHION

MANGA

SHOKUGEKI NO SOUMA: NI NO SARA
© YUTO TSUKUDA/ SHUN SAEKI/J.C STAFF/2016

B-PROJECT: KODOU AMBITIOUS
WW© MAGES / TEAM B-PRO /
A-1 PICTURES / TOKYO M/2016

NUEVAS MASCOTAS DE

CONEXION MANGA

BÚSCALAS CON NUESTROS DISTRIBUIDORES OFICIALES DE CONEXIÓN MANGA

AMI COMIC
MONTERREY, NUEVO LEÓN
Marisol Mier Herrera
ami@amicomistore.com
Tel. 01 (818) 340-7929

TSUNANIME
TEHUACAN, PUEBLA
Lizeth Avendaño
biss_pandora@hotmail.com
Tel. 01 (238) 382-3833

LIBRERIA TALAMAS
NUEVO LAREDO, TAMAULIPAS
Hugo Talamas
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (867) 100-0769

CRASH COMIC'S
GUADALAJARA, JALISCO
Gabriela Morales
crashcomic@yahoo.com.mx
Tel. 01 (333) 637-7584

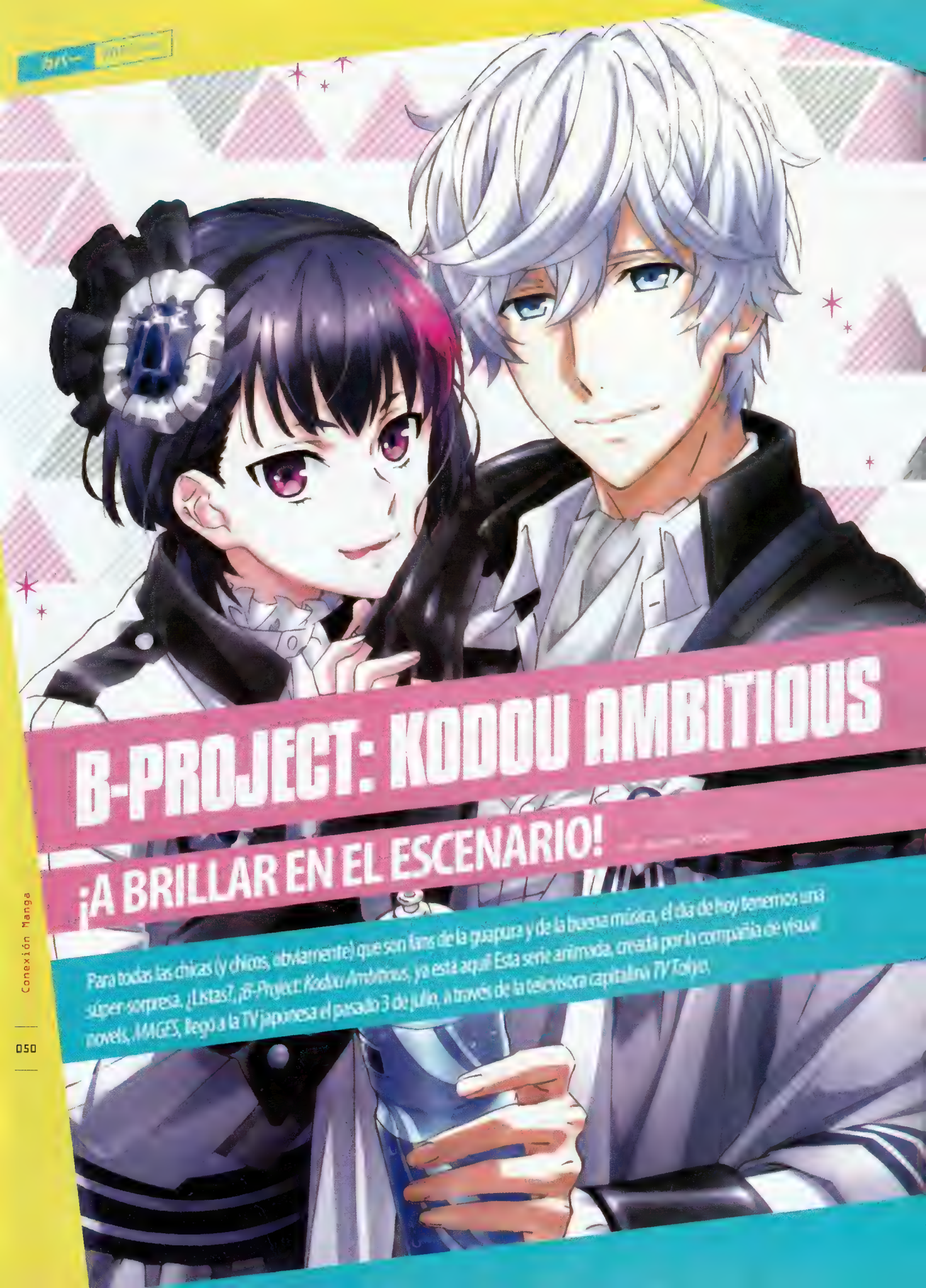
ALDAY COMICS
CANCÚN, QUINTANA ROO
Ricardo Alday
aldaycomics@yahoo.com.mx
Tel. 045 (998) 134-0445

KING COMMIC
PUERTO VALLARTA, JALISCO
Eduardo Sánchez
kingcommic@gmail.com
Tel. 01 (322) 224-6917

YUKIS CANDY SHOP
CD JUÁREZ, CHIHUAHUA
Filomena Chávez
filoshao@hotmail.com
Tel. 01 (656) 612-7074

TOKORO SHOP
IRAPUATO, GUANAJUATO
José Ruiz Ramírez
animeymangagro@hotmail.com
Tel. 01 (462) 626-2612

MAGIC VENTAS
VERACRUZ, VERACRUZ
Claudia Alvarado
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (229) 928-2358



B-PROJECT: KODOU AMBITIOUS

¡A BRILLAR EN EL ESCENARIO!

Para todas las chicas (y chicos, obviamente) que son fans de la guapura y de la buena música, el día de hoy tenemos una súper sorpresa. ¿Listas?, ¡*B-Project: Kodou Ambitious*, ya está aquí! Esta serie animada, creada por la compañía de visual novels, *IMAGES*, llegó a la TV japonesa el pasado 3 de julio, a través de la televisora capitalina *TV Tokyo*.

El anime de *B-Project*, es sólo el inicio de lo que parece, será una exitosa franquicia que comprenderá: series, mangas y videojuegos (por eso lo de "Ambitious"). Y todo apunta a que así será, pues, además de haber sido animado por el estudio *A-1 Pictures*, este anime cuenta con todo el apoyo del *Team B-Pro*, un grupo de guionistas y productores (muchos de los cuales tuvieron mucho que ver con la creación de *Uta no Prince-sama*) que han reunido su talento para asegurarse de que este proyecto despegue de lo lindo.

UN EMPLEO DE ENSUEÑO

Tsubasa es una chica aparentemente normal, que solía ganarse la vida en una tienda de discos. A pesar de que la música es su pasión más grande y de que, desde pequeña, ha dedicado su tiempo libre a escuchar miles de CDs, nuestra amiga no sabe nada acerca del negocio discográfico ni toca ningún instrumento.

Un día, sin deberla ni temerla, la pequeña Tsubasa es reclutada por el mismísimo presidente de la disquera Gandara Music, para que lidere el departamento de Artistas y Repertorio (A&R) de la compañía. Sin saber en lo que se está metiendo, la tímida chica acepta y firma su contrato.

La historia arranca en medio de un ensayo, donde un grupo de 10 guapísimos muchachos, practica una nueva canción con coreografía, vestuario y todas esas cosas. Pronto nos enteramos de que estos chavos son la nueva apuesta de Gandara Music para conquistar el mercado del J-Pop, una novedosa banda llamada B-Project.

Tsubasa mira desde lejos, encantada con la belleza y el talento de los muchachos. El ensayo termina y los jóvenes ídolos corren a saludar a un distinguido caballero, conocido en el negocio como Yashamaru (un alto ejecutivo de la empresa y un entusiasta de la moda).

El buen Yashamaru recibe una inesperada llamada y deja sola a Tsubasa con los chicos, quienes se presentan ante su nueva compañera. Verás, B-Project se divide en tres grupos: MooNs, Kitakore y THRIVE. El primero se compone de cinco artistas: Hikaru, Tatsuhiro, Kazuna, Momotaro y Mikado; el segundo lo forman sólo dos: Ryuuji y Tomohisa; y el tercero lo integran tres: Yuuta, Kento y Goushi (¡Uff!, ¡cuántos nombres!).

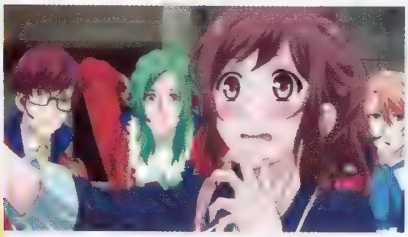
Cada grupo tiene sus propios proyectos y es la misión de Tsubasa coordinarlos para que, un buen día, B-Project llegue a ser el mejor grupo de idols de Japón.

¡MANOS A LA OBRA!

Después de que los chavos se presentan con Tsubasa, Yashamaru vuelve con malas noticias. Al parecer, la presentación que la banda tenía programada en un festival organizado por una estación de radio se ha cancelado. A pesar de que los chicos se decepcionan un poquito por las malas nuevas, "el show debe continuar", ¿no?

Así, Tsubasa parte con los chicos de Kitakore, Ryuuji y Tomohisa, hacia su primera aventura como representante. Este par de chicos guapos debe grabar su nuevo sencillo, por lo cual asiste al estudio de grabación a las seis de la mañana.

Tras más de 20 horas de trabajo, durante las cuales los Kitakore no son capaces de armonizar sus bellas voces, la frustración llega al estudio de grabación. Sin embargo, gracias a la intervención de Tsubasa, la canción queda lista para la madrugada del día siguiente.



¡SONRÍAN A LA CÁMARA!

El segundo día de trabajo de Tsubasa tampoco es fácil, pues debe coordinar una sesión de fotos de THRIVE con la afamada revista Hugs & Kisses. Todo parece marchar bien, pues tanto Yuuta como Kento son unos chicos muy bien portados, sin embargo, Goushi es todo un gruñón y se la pasa refunfuñando durante toda la sesión.

Y la verdad, tiene un poco de razón, pues la editora de la revista es bastante regañona y le pide a Goushi que haga cosas con las que no se siente del todo cómodo. Esto provoca que este muchachón abandone a sus compañeros a la mitad de la sesión. Kento, Tsubasa y Yuuta salen corriendo atrás de él, ya que a la disquera le costó mucho trabajo conseguir que Hugs & Kisses les diera un espacio en la publicación.

Tras una pequeña discusión, Goushi vuelve a las instalaciones de la revista y todo se arregla, gracias, nuevamente, al esfuerzo de Tsubasa.

¡ACCIÓN!

La tercera jornada de trabajo tampoco es un día de campo para Tsubasa. O mejor dicho, sí lo es, ya que debe coordinar el rodaje de un comercial con los chicos de MooNs, por lo que el grupo se traslada a un bosque de lo más bonito, a las afueras de Tokio.

Uno pensaría que los guapos muchachos de MooNs serían perfectos para un comercial de perfumes o ropa interior, ¡pero no!, el anuncio que deben grabar promociona curry, pero no cualquier clase de curry, sino curry para niños.

La primera parte del comercial se graba a las orillas de un hermoso riachuelo, donde los MooNs se dividen en dos equipos para preparar una rica olla tamaño familiar, cada uno. La segunda parte termina por ser grabada en una bella poza de aguas termales, después de un gracioso accidente con un celular y un changuito (no es broma).

Así comienza el camino de Tsubasa para convertir a los chicos de B-Project en el mejor grupo de idols del mundo. Un camino que promete ser tan difícil como divertido.

DISEÑO QUE ENAMORA

B-Project no es el anime del siglo en cuanto a historia, sin embargo, el equipo de *A-1 Pictures* ha hecho un estupendo trabajo en cuanto a la animación se refiere. Si hay algo que salta a la vista en esta serie es el diseño de personajes, a cargo de **Toshie Kawamura** y **Utako Yoshihiro**. Bastará con que veas a los ojos a alguno de estos 10 muchachos para que caigas enamorada instantáneamente.

¡Pero claro!, no podíamos dejar de mencionar la música. Bien, déjanos decirte que las canciones (escritas especialmente para la serie por el joven maestro **Masato Nakayama**) no tienen comparación. Además, cada capítulo cuenta con una rolita inédita, interpretada por las voces más bellas de todo el Japón.

Así que, ¡no te la pierdas! ¡Ah!, y un consejo más para nuestras queridas fujoshis: esperen hasta que acaben los créditos, no se arrepentirán.

FICHA TÉCNICA

Género: Idols
Idea Original: [illegible]
Director: [illegible]
Diseño de personajes: [illegible]
Guión: Team B-PRO
Estudio: [illegible]
Episodios: 12

SEIYUUS:

Tsubasa: [illegible]
Ryuuji: [illegible]
Tenohira: Daisuke Ono
Goushi: [illegible]
Kento: Kazuki Katou
Yuuta: [illegible]
Manotaro: Tetsuya Kakihara
Mikado: [illegible]
Kazuna: Yuuto Uemura
Tatsuhiro: [illegible]
Hikaru: Shotaro Morikubo

TETSUYA NOMURA

LA MENTE CREATIVA TRAS KINGDOM HEARTS Y FINAL FANTASY

Por Izzak1

El es responsable de que algunos de nuestros juegos favoritos sean como son. Lo conocemos por su trabajo como diseñador de personajes y director en las sagas de *Final Fantasy* y *Kingdom Hearts*, pero detrás de esto hay un gran artista, con sus propios retos, inspiraciones y logros que lo han llevado a ser la figura indispensable en el mundo de los videojuego que es ahora. ¡Conozcamos más sobre él!

VOCACIÓN Y DESTINO

Actualmente **Tetsuya Nomura** tiene 46 años, nació en 1970 en la prefectura de Kochi, Japón. Desde pequeño estuvo rodeado por un ambiente creativo, fomentado por su padre, quien creaba dibujos y juegos de mesa para Nomura, quien, a la edad de tres años empezó a dibujar. También fue el padre de Nomura quien le compró una computadora y lo introdujo así al mundo de los videojuegos.

Nomura hizo un manga durante sus años de prepa e intentó convertirse en mangaka, aunque después abandonó esa idea. Por aquel tiempo, el joven conoció y se hizo fan de *Dragon Quest*, videojuego que a diferencia de otros que conocía, tenía una historia por demás compleja.

En realidad Tetsuya Nomura no tenía planes de trabajar en la industria de los videojuegos, más bien buscaba empleo en una agencia de publicidad, no le importaba mucho el tipo de trabajo mientras pudiera dibujar. Sin embargo un día encontró un anuncio de que *Square Enix*, estaba solicitando gente, ilustrado con un dibujo de **Yoshitaka Amano,** que llamó su atención.

SU TRAYECTORIA

A los 21 años, Nomura fue contratado por *Square Enix*, eliminando posibles errores en *Final Fantasy IV*, para la siguiente entrega de *Final Fantasy*, diseñó gráficos en escenas de pelea, y para la siguiente fue directos de gráficos. Finalmente en 1995, Square nombra al artista diseñador de personajes para *Final Fantasy VII*, de ahí en adelante Nomura ha sido el diseñador de personajes principal en los juegos de *Final Fantasy*.

Nomura también ha trabajado en otros juegos, entre ellos *Parasite Eve*, *Brave Fencer Musashiden* y *Ehrgeiz*. Además supervisó el desarrollo del juego para DS *The World Ends With You*.

Pero fue *Kingdom Heats* el primer juego donde tomó el rol de diseñador en jefe, además de ser responsable de los diseños de los personajes de Sora, Kairi y Riku. Como dato curioso, el personaje favorito de la Organización XIII es Luxord, pues sus poderes se relacionan con los juegos de mesa y azar que desde niño le gustaban a Nomura.

Tetsuya Nomura dirigió la película de animación CGI *Final Fantasy: Advent Children* en 2008, además de hacer el rediseño de los personajes para la película y escribir algunas de las canciones del soundtrack. Actualmente se encuentra desarrollando *los proyectos Kingdom Hearts III, Kingdom Hearts HD 2.8 Finalk Chapter Prologue y Final Fantasy VII Remake*.

SU ESTILO Y SUS INFLUENCIAS

El proceso creativo que este artista sigue es primero hacer los bocetos en papel para después escanear y poner el color de manera digital. A Nomura le gusta que sus personajes tengan un nombre relacionado con su apariencia física, además de que sus diseños los basa en gustos propios, de moda y joyería.

Cuando dirigió *Advent Children*, declaró que la diferencia entre ésta y las películas occidentales, es que no mostraba respuestas directas a las interrogantes planteadas por la trama, en lugar de eso, dejaba que el espectador supusiera e interpretara las cosas. Esto mismo lo vemos en *Kingdom Hearts*, donde los misterios se van revelando poco a poco y mucho se deja a la imaginación de los jugadores.

En cuanto a arte, una de las mayores influencia de Nomura es Yoshitaka Amano, y en cuanto a programación y videojuegos, **Hironobu Sakaguchi**, **Yoshinori Kitase** y **Hiroyuki Ito**, quienes fueron sus superiores en Square Enix, le han enseñado mucho.

PREMIOS

Nomura recibió, junto con **Shinji Hashimoto**, el premio a la *Excelencia en Artes Visuales*, de parte de la *Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos*, también quedó en el lugar 84, dentro del top 100 de Creadores de Videojuegos de Todos los Tiempos.

EN CONCLUSIÓN

Tetsuya Nomura es un hombre muy creativo, siempre en movimiento y que ama su trabajo. Tal vez no se sabe mucho de su vida personal, pero este artista ha influido en la vida de millones de personas, entre ellos nosotros. Uno de los grandes de la industra de los videojuegos que vale la pena conocer.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

NEIGHBORHOOD HERO

BUSCANDO JUSTICIA DESDE LA BARRA DEL BAR

Por Izzaki

Este es un vecindario normal, donde todos parecen vivir tranquilos y tener problemas de lo más comunes, pero esa es sólo una fachada, pues pronto nos enteramos de que la intriga, los crímenes y la sed de venganza están a la orden del día. *Neighborhood Hero*, también conocida como *Local Hero*, es una producción de OCN de Corea del Sur que empezó a emitirse en enero de este año.

PERSONAJES PRINCIPALES

Este dorama está protagonizado por **Park Shii-hoo**, y marca su regreso a las pantallas después del escándalo en que se vio envuelto en 2013. Otros actores destacados en esta serie de 16 capítulos son **Kwon Yuri** del grupo kpop *Girl´s Generation*, Jo Sung-ha y el modelo y actor **Lee Soo-hyuk**.

TRAICIÓN

La historia comienza cuando Baek Shi-yoon, quien trabaja para la Agencia de Inteligencia Coreana, se encuentra en medio de una misión junto a sus compañeros Seo-ahn y Jin-woo, investigando a Curtis Brimmer, un empresario norteamericano que planea cometer un fraude en un banco coreano

Shi-yoon y su equipo recolectan información y fotos. Más tarde, Seo-ahn, haciéndose pasar por una universitaria que conoció a Brimmer en una conferencia, logra salir con él para obtener más información. Shi-yoon y Jin-woo los siguen de cerca en su auto, todo marcha bien, pero entonces su superior le informa a Shi-yoon que cancele la misión. Él se niega, entonces Brimmer le dice a Seo-ahn, que sabe quien es y que lo está engañando.

Los agentes han sido descubiertos. Antes de que puedan reaccionar, un camión embiste el coche donde iban Shi-yoon y Jin-woo. Cuando despiertan, están en manos de los hombres de Brimmer, en Macau. El líder les dice que uno de los agentes morirá y el otro tendrá que llevar el mensaje de su derrota a la Agencia. Sin poder hacer nada, Shii-yoon ve morir a su compañero.

EMPEZAR DE NUEVO

Han pasado tres años desde la misión fallida de Macau. Shi-yoon acabó en prisión y, después de cumplir su condena, es liberado. Al salir se encuentra con su antiguo jefe, que ahora se encargade misiones menores y papeleo sin importancia. Ahora que está retirado, Shi-yoon tratará de alejarse del espionaje y las artes marciales.

PROBLEMAS DE DINERO

Mientras tanto Tae-Ho, un policía casado, con tres hijos y muchas cuentas que pagar, se lamenta el nunca tener dinero suficiente, y al pedir una extensión de plazo para pagar sus deudas en el banco, ahora propiedad de Brimmer, es rechazado. Para colmo, el día anterior se emborrachó tanto que quedó con deudas en bar del vecindario, donde el dueño, un anciano buena onda, le perdona la deuda porque él, como policía, cuida a la comunidad.

Después, Tae-Ho recibe una llamada de su jefe, quien también es un agente. Éste le propone a Tae-Ho que a cambio de un buen sueldo, mantenga vigilados a ciertos agentes retirados, y no divulguen información que no deben. Todo de manera oculta, por supuesto.

EL BAR EN PELIGRO

Shi-yoon va al bar del vecindario, donde se encuentra con Bae Jung-yeon, una joven que quiere ser escritora y encuentra inspiración en las personas que la rodean. Shi-yoon se entera de que el anciano dueño quiere vender el bar, pero quiere que se mantenga tal cual está. Sin embargo quizá eso no sea posible, pues hay planes de construir un centro comercial donde se encuentra desde años atrás, y los interesados no dudan en usar tácticas sucias para alejar a los clientes del bar y hacerlo quebrar.

Un par de patanes son enviados para causar problemas en la taberna, y de paso se entretienen en molestar a Jung-yeon y su amiga. Shi-yoon se da cuenta de esto, y aunque no se quiere meter, termina salvando a ambas chicas ocultando su identidad tras una gorra y un cubrebocas. Sin querer, ha nacido el héroe que defenderá el vecindario.

CARAS VEMOS...

La intuición de Shi-yoon lo lleva a darse cuenta de que el dueño del bar es un agente de la Agencia de Inteligencia Coreana, y que muchos de los clientes que visitan el el sitio para beber unos tragos, lo son también, o se trata de espías retirados. Sabiendo esto Shi-yoon decide comprar el bar y desde ahí investigar, con la esperanza de saber que es lo que causó la falla en la misión de Macau y la muerte de su compañero. De paso, aunque él no quiera involucrarse, acabará conociendo los secretos más oscuros que guarda el vecindario y ayudando de paso a las personas que lo rodean.

Aunque juró no buscar venganza, Shii-yoon no puede mantenerse indiferente y usará sus habilidades de espía para volver como un justiciero enmascarado.

EN CONCLUSIÓN

Este es uno de esos doramas que te dejan un buen sabor de boca en cada capítulo. Con personajes interesantes cuyos secretos y motivaciones se van descubriendo poco a poco, y con una trama que mezcla el humor con la acción y suspenso de una película de detectives, *Neighborhood Hero* es de los doramas que no te debes perder.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

KOI GA SAKU KORO SAKURA DOKI *aprendiendo a amar*

Por Izzaki

Hay quien dice que la primavera, cuando florecen los cerezos, es el tiempo del amor y las parejas. Pero no para todos ¿Qué pasa con los chicos y chicas que no están interesados en el amor?, de eso trata esta visual novel, al conocer a la chica ideal... ¿Cómo cambiaría tu mundo?... ¡Vamos a descubrirlo!

Koi ga Saku Koro Sakura Doki, también conocida como *SakuSaku*, es una *visual novel* para PC, que salió en 2014 y fue desarrollada por *Palette*, compañía que quizá ubiquen por su anterior título *Mashiro-iro Symphony*. Cuenta con diseños de personajes de la ilustradora **Tsubasu Izumi**, escenarios de **Mirai Minase** y música de **Burton**.

EL DOCTOR CORAZÓN

A primera vista, Asaba Yuma, es nuestro típico protagonista: un chico normal, que va al escuela y no es muy expresivo, pero pronto nos damos cuenta que algo no anda bien con él. A pesar de ser muy popular entre las chicas no está interesado en ninguna de ellas. La razón, en parte, es que dentro de la Academia Miyaha, donde estudia, es conocido por escuchar los problemas amorosos de las chicas y darles sabios consejos.

Chicas de todo tipo acuden a él para contarle sus problemas, desde celos hasta infidelidades. Yuma ha escuchado tanto del amor que está harto y no tiene deseos de experimentarlo por sí mismo. Y esto no hace más que volverlo más deseado por las chicas, que incluso han hecho un cartel de "se busca", ofreciendo una cuantiosa recompensa a quien logre salir con él.

UNA ESCUELA MUY NORMAL

Konami, la hermana menor de Yuma, no puede superarlo en nada aunque se esfuerce, pero esto cambia cuando entra a la Academia Mihaya, donde automáticamente es popular y se ofrece por ella una recompensa aún mayor que la que establecieron por su hermano.

Yuma descubre que los carteles de "se busca" son oficiales, y que detrás de todo está Jinpou Ann, la presidenta del Consejo Estudiantil, que está interesada en Yuma y quiere que entre al Consejo.

Por si esto no fuera poco, un buen día Yuma encuentra una caja afuera de su casa, y de ella emerge Tina, una loli que dice ser "hada del amor", aunque en realidad es una shinigami que llega con el propósito de que el frío Yuma se enamore.

El chico no se muestra muy sorprendido, pues en realidad antes ya había visto a una shinigami, cuando él y su padre tuvieron un accidente. Su padre murió, pero él fue salvado por esta entidad a cambio de que hiciera sonreír a los demás, cosa que ha hecho, aun a costa de su propia felicidad.

MODO DE JUEGO

Pero esto es un *eroge*, así que nuestro protagonista está rodeado de hermosas chicas. Cinco para ser exactos, cada una con su ruta. Después de la ruta común, todas están disponibles, a excepción de Tina, que se desbloquea después de completar la ruta de Ann. El tiempo que lleva terminar todo el juego es de entre 10 y 30 horas.

LAS CINCO HEROÍNAS

La primer ruta es la de Ichinose Mio, amiga de la infancia de Yuma, que padece una extraña condición en la que llora cada que toca a un chico. A ella le gusta Yuma y quiere tocarlo, por lo que ambos se esfuerzan en superar su trauma, que tiene que ver con la infancia de ambos y el accidente de Yuma.

La segunda chica en intentar tener una relación con Yuma es Tsukishima Yuuri, una idol encubierta, muy linda aunque también muy insegura y que piensa que el amor es estúpido.

Hasta aquí todo va bastante típico, entonces nos encontramos con que Asaba Konami también tiene una ruta. Así es, Yuma tiene una historia de amor prohibido con su hermana menor. Les sorprenderá la manera en que se desarrolla esta ruta.

Es el turno de Jinpou Ann, quien, tras la facha de presidenta del Consejo Estudiantil y heroína principal de esta *visual novel*, esconde que es mitad shinigami, por lo que tiene una personalidad dividida y no puede amar, pues se supone que para los shinigami es algo imposible, aunque Ann está dispuesta a romper esta regla, por Yuma.

Y por último, pero no por eso menos complicada, está la ruta de Tina. La pequeña shinigami trata de hacer que Yuma se enamore, por no sabe bien como, pues no tiene experiencia en el tema y más bien solo interfiere en sus relaciones. En esta ruta se revela mucho del pasado de Yuma y su verdadera relación con Ann.

CONCLUSIONES

© Palette

9mm Parabellum Bullet

DE IMAGEN CLÁSICA Y SONIDO INTENSO

Por Izzaki

Esta es una banda de *J-rock*, que surgió con mucha fuerza y que escaló rapidamente hacia el éxito, gracias a su buen ritmo, armonía entre sus integrantes y canciones que se instalaron rápido en el gusto del público. Aún no han venido a México, pero después de escucharlos, seguro querrás que lo hagan.

El grupo, originario de Yokohama, se formó en 2004 y tiene cuatro integrantes: **Sugawara Takuro** (voz y guitarra), **Taki Yoshimitsu** (voz y guitarra, en algunas piezas, tambien toca el piano), **Nakamura Kazujiro** (bajo) y **Kamijou Chihiro** (batería).

[illegible]

9mm Parabellum Bullet, nombre creado por el baterista de la banda, comenzó presentándose en Yokohama y Tokio, además de grabar dos mini álbumes con disqueras indie titulados *Gatherism* (2005) y *Phantomime* (2006).

[illegible]

También entonces emprendieron su primer gran tour de presentaciones en Japón. De ahí en adelante todo sería crecer.

Éxito

La banda estaba alcanzando un éxito notable, con entradas agotadas a sus conciertos y un nuevo álbum en puerta: *Vampire* (2008). Este es el más exitoso de *9mm Parabellum Bullet*, que se posicionó en el número dos del *Oricon Chart* (un top de las canciones más populares en Japón).

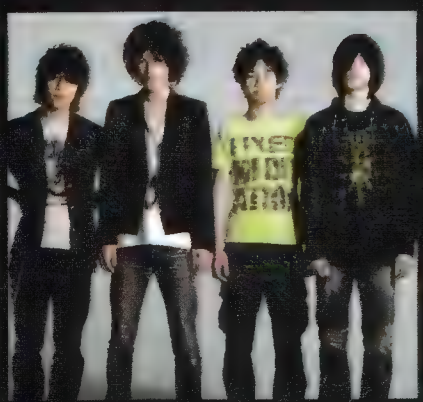
Las canciones más importantes de este disco son *Vampire Girl*, *Supernova* y *The Revenge of Sun Quest*. Esta vez, el grupo se grabó tocando en [illegible]

dolo como un lado B de sus nuevas canciones. En 2009 fueron nominados en los *MTV Video Music Awards* en la categoría de mejor video de rock por su canción *Living Dying Message*.

A este álbum le siguió *Revolutionary* (2010), su segundo más popular, cuyas canciones más escuchadas fueron *Black Market Blues, The Revolutionary y Candle no Hi wo*.

En 2011, el cuarto álbum de la banda, *Movement*, salió a la venta, y en 2012 *9mm Parabellum Bullet*, participó con el cover de *Territorial Pissings* en el álbum *Nevermind Tribute*, donde varios grupos japoneses interpretan las canciones de *Nevermind de Nirvana*.

En 2013, el grupo sacó su quinto álbum titulado *Dawning* e hizo también un cover de *Instant Music* de *The Pillows*. En 2015 el grupo participó en un tributo a *The Telephones*, y se presentaron en el *Lunatic Fest* organizado por el grupo *Luna Sea* en Tokio.



Actualmente

El álbum más reciente de esta banda es *Waltz on the Life Line*, que salió en abril de 2016, y fue producido nuevamente por una disquera *indie* llamada *Sazanga Records*. El álbum tiene 15 canciones, algunas de su single cuádruple *Hangyaku no Maachi / Dark Horse / Daremo Shiranai / Mad Pierrot* y la mayoría nuevos temas. Junto con el album también tienen preparada una gira por Japón que inicia el 24 de junio

Anime, Manga y Rock

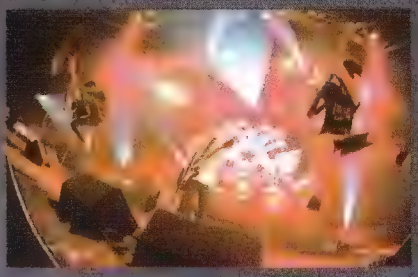
Taki Yoshimitsu participo en el soundtrack de la película *Hibi Rock*, basada en el manga de **Katsumasa Enokiya**. También, en 2009, su single *Inochi no Zenmai* fue usado como tema principal para la adaptación live action del manga de horror *Higanjima*.

Más reciente es la noticia de *9mm Parabellum Bullet* interpretando *Inferno*, el opening del nuevo anime de *Berserk*, que se estrenó en Julio de 2016.

Estilo y Videos

Lo que más destaca de *9mm Parabellum Bullet*, es el sonido de sus guitarras, con buenos riffs durante las canciones, lo que las vuelve muy rítmicas y distinguibles.

En cuanto a estética es un grupo bastante clásico, no usan maquillaje ni grandes efectos especiales en el escenario, y en general se presentan vestidos de negro o de manera muy sencilla. Sus videos tienen en general un estilo simple, donde se les puede ver tocando, acompañados de juegos de luces y algunas imágenes casi siempre en tonos obscuros.



Conclusión

Si buscas algo de *J-rock* que no sea muy excéntrico para que siga siendo identificable como rock del país del sol naciente, *9mm Parabellum Bullet* es una buena opción. El grupo mezcla rock de calidad, con una imagen clásica y siempre están en movimiento, creando nuevas canciones.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

©EMI Music Japan
©Sazanga Records

LA RELIGIÓN EN JAPÓN

LIBERTAD, TRADICIONES Y SUPERSTICIONES

En Japón, la respuesta a la pregunta: ¿qué religión tienes?, generalmente será respondida con un "no tengo ninguna". Y es que la mayoría de la gente no se identifica con una religión en concreto.

Las personas en este país no son "religiosas" como tal, en el concepto como lo vemos, o entendemos en occidente, esto es, tener una fe ciega en algún dios y ser practicante de esa religión en particular, y, sin embargo, es un país que da total libertad a quien desee practicar alguna religión específica.

El tema de la religión y las creencias en Japón es muy complejo y abarcaría una tesis el poder explicarlo a detalle. Sin embargo, vamos a tratar de analizar un poco algunos puntos esenciales acerca de la concepción de "religión", entre los nipones.

LA MEZCLA DE LAS RELIGIONES Y SU PRÁCTICA COMO COSTUMBRE

La religión original de Japón, el *shinto*, presenta una variedad inmensa de dioses o kamis (espíritus). La variedad de kamis es tan amplia como el número de templos *shinto* que hay en Japón, pues cada uno está dedicado a uno de ellos.

A su vez, la entrada del budismo a través de la península coreana, por parte de China en el siglo VI, se ha visto mezclada con la religión autóctona casi desde el inicio, y esto se ve muchas veces reflejado en aspectos como la arquitectura, los pequeños santuarios dedicados a los fallecidos colocados en buena parte de las casas niponas, o los mismos templos que comparten una zona común para "ambas religiones".

Tampoco es rara la influencia de antaño en estos mismos que han tenido otras "religiones" como el taoísmo y el confucianismo. Pero, para los nipones, "ser religioso" y reconocerse como tal, significa encontrarse inmerso en algún grupo religioso. Y estos grupos son prácticamente inexistentes en esta mezcla de sintoísmo y budismo, y las influencias de otras creencias de origen chino.

Si bien, los japoneses van a los templos y santuarios budistas y sintoístas, especialmente en fechas especiales como el inicio del año nuevo, realizan peticiones, ocasionalmente practican alguna ceremonia (en bodas y funerales, primordialmente), y siguen tradiciones con un trasfondo religioso (como lo son los *matsuri*), todo esto lo hacen no por el sentido religioso, sino por mera continuidad a las costumbres de sus padres, de sus abuelos, de sus ancestros, y de la gente a su alrededor que también lo ha continuado por llana costumbre. Y es por esto que los nipones concluyen el no considerarse a sí mismo como "religiosos", pues la creencia se aleja totalmente de los usos.

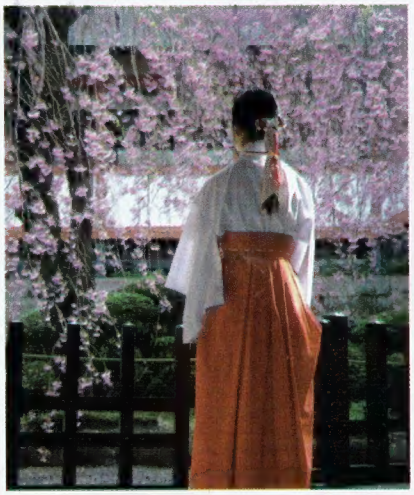
LA LIBERTAD DE LA PRÁCTICA RELIGIOSA Y LA MODA

Como vimos, la religión como tal no es parte de la vida de los nipones. Si lo ponemos en palabras simples, Japón es una "nación ateísta" (en el sentido anglosajon de la palabra), sin embargo, se ejerce absolutamente la libertad religiosa, la cual se ve reflejada en el hecho de que en este país se puede practicar la religión que se desee, sin manifestar ningún tipo de discriminación, siempre y cuando no se trate de imponer ésta a otras personas.

Es por ello que es posible ver templos budistas y sintoístas, iglesias católicas y cristianas, así como mezquitas, y otros edificios o templos orientados a religiones minoritarias, por lo que es posible ejercitar, básicamente, cualquier religión existente en el mundo, en este país.

Por otra parte, algo de llamar la atención acerca de esta "libertad" o poca importancia que se le da a la religión como tal, es la moda (sí, porque, por duro que suene, es una banal moda) de casarse al "estilo católico" en un salón decorado "tipo iglesia", con un vestido blanco para la novia y un "sacerdote" que la oficie. Esto no es más que una representación, por no decir una trivial obra teatral, que imita la boda europea, sin absolutamente ningún aspecto religioso inmiscuido en ella, muy extendida entre los nipones.

Japón es un país con hábitos muy espirituales, no estrictamente religiosos. La religión no se asume como tal, pues no influye en los japoneses con el objeto de creer en algún dios, sino en el comportamiento de los nipones y con el propósito de dar continuidad a sus costumbres y tradiciones.



BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

En serio, es preocupante tu obsesión con las waifu, Goji … *-Ay por favor, soy como cualquier otro otaku, que le gustan las chiqui-mamis del anime.*-¡Pero no todos tienen un altar dedicado a Sakura Kinomoto y una figura de tamaño natural de Sailor Jupiter, a la que se le puede quitar el sailor suit! *–Gulp. Bueno, tal vez solo soy un "poquito" más fanático de lo normal.* –Jumn. Mejor empecemos.

DIANA SAMANTHA BOBADILLA TOVAR

¡HOLA A TODOS!

Soy **Diana**, o me pueden llamar "Narutha" como me dicen mis amigas; soy de la CDMX. Me encanta su revista y gracias a ella conozco animes que me encantaron. Creo que para hacer más divertida la revista podrían poner un test, ¡es que me encantan! Bueno, me gustaría que Angel hiciera cosplayer de Hinata y Goji de Naruto. Saludos a la linda Angel y a Goji que lo amo por ser tan gracioso y un poco pervertido (deja eso). Saludos a mis amigos **Karla**, **Verónica** y **Eduardo**. Sayonara.

RE: HOLA

Diana-chan, gracias por tu sugerencia de poner test en la revista… *-Por ejemplo podríamos poner el test de "¿Cómo saber si estás enamorada de Goji?".* –Tú no des ideas, menso, por eso Diana-chan dice que eres un pervertido. *–Y así me quieren todas.* -¡Uf! Diana-chan, espero pronto complacerte en usar un cosplay de Hinata… *-Pero yo primero muerto que usar un cosplay de Naruto.* –Eso puede arreglarse, dragón. *-¡Gulp!* –Bye, bye, Diana-chan y seguiremos hablando de tus animes favoritos.

ALEX

MOSHI MOSHI.

Les mando un abrazo desde Monterrey, mi nombre es **Alex** y soy súper fan del anime desde que tengo memoria. Y pues me gustaría que hablaran sobre *Kill la Kill* o poner un poster de Ryuko. ¿Qué opinan de este anime? Mucha gente me dice que es "incorrecto" y que soy un pervertido. Bueno la verdad es que sí, pero… ¿Ustedes creen que la serie es incorrecta? Bueno yo pienso que no, y ¿creen que la nueva serie de *Trigger Kiznaiver* es igual de buena que *Kill la Kill*? Bueno eso espero. Adiós y gracias por leer este correo.

RE: HOLA

-A ver **Alex**. *¿Te sientes pervertido sólo por ver Kill la Kill? No ma… no. Te falta mucho para llegar a mi nivel "super-mega-ecchi".* –Y lo dices como si eso fuera una "virtud", dragón. Nakama Alex, no le hagas caso a los que te critican por ver *Kill la Kill*, pues la verdad esta serie no es nada incorrecta. *–Al menos no más de lo que son la mayoría de animes ecchi, juar* –No me ayudes, Goji. Chao, Alex-kun y esperamos pronto poner un poster de *Ryuko como lo pides. -¡Ryuko y su "hilo dental" forever!* –¡Dragón ecchi!

JIRO RAMOS RUVALCABA"

HOLA ANGEL Y GOJI-SAN.

Es la primera vez que les escribo y quisiera que en una de las siguientes ediciones de *Conexión Manga,* pusieran mi mail porque yo, la verdad, soy una mezcla de metalero, otaku, friki, perverti… muy amigable. La verdad quisiera que hablaran más del anime *High School DXD,* o de *Sora no Otoshimono* y sobre su tercera temporada. Mucho éxito para su revista y adiós *Angel* y *Goji-sama*. Soy de El Salto, Jalisco; email: bleedtodeath2012@gmail.com.

RE: HOLA

Hasta El Salto, Jalisco le mandamos saludos a nuestro tomodachi **Jiro-san**… *-¡Y el saludo es doble, porque Jiro es de mis nakamas hentai!* –Payaso. Por cierto Jiro-san, ya pusimos tu mail, pero, como consejo, no es muy buena idea decir que eres pervertido para conseguir amigos… *-¿Por qué no? Yo he conseguido muchas cosas siendo ecchi.* -Como por ejemplo una orden de restricción por parte de esa cosplayer que… -¡Cajumn! ¡Sayonara cuate Jiro y gracias por escribir!

CARLOS GONZÁLEZ JARILLO

¡HOLA ANGEL Y GOJI!

Me encanta la revista, lo que más me gusta (además de los animes) son las secciones sobre la cultura japonesa, sus historias de terror, la comida, sus personajes, la locura por los gatos, etc… Sé que hay quienes tienen más revistas pero yo tengo mi pequeña colección. Gracias por acercar un poco de esta cultura y por crear un espacio para quienes nos gusta el anime y el manga.

RE: HOLA

Tomodachi Carlos, gracias por mandar una foto de tu colección de revistas… *-Y "Carlangas" tenía razón en lo que dijo.* -¿Qué cosa? *–Otros tienen mucho más revistas que él, juar.* CUAZ *-¡Aaaargh!* – Ejemn, Carlos-kun, gracias por decir que nuestros reportajes sobre Japón te acercan un poco más a la cultura nipona… *-Pues yo quisiera acercarme más a una idol japonesa, slurp.* –Odioso. Hasta pronto Carlos-kun y gracias por tu entusiasta mail.

¡Matta ne, tomodachis! Y no olviden visitar la página de Facebook de *Conexión Manga Oficial* para ver los comentarios de Angel Princess y el odioso Goji.

EDITOPOSTER

Una empresa con nuevas ideas

IMPRIME TUS IDEAS A LO **GRANDE**

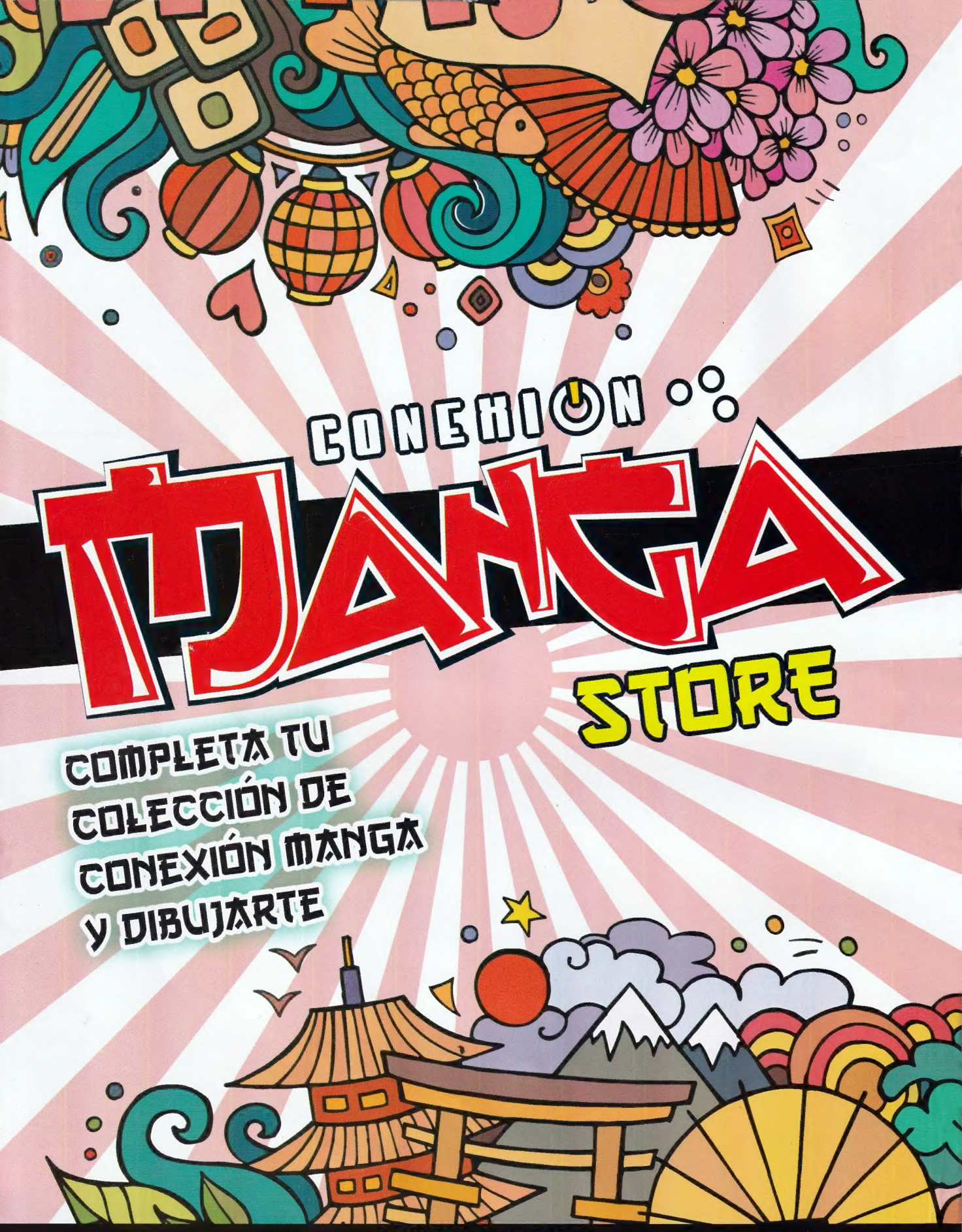
TE OFRECEMOS SERVICIO DE IMPRESIÓN EN GRAN FORMATO EN ALTA RESOLUCIÓN

BASE SOLVENTE
A 1200 DPI'S

- Lona
- Vinil autoadherible
- Lona Mesh
- Tela Canvas

Tel. 1323 0100

Salvador Díaz Mirón 156, Santa María La Ribera, Cuauhtémoc, CDMX



VISITANOS EN:

SALVADOR DÍAZ MIRÓN 156, SANTA MARÍA LA RIBERA, CUAUHTÉMOC, CD MX.
TEL. 1323-0100.